CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

BATTLE TECH

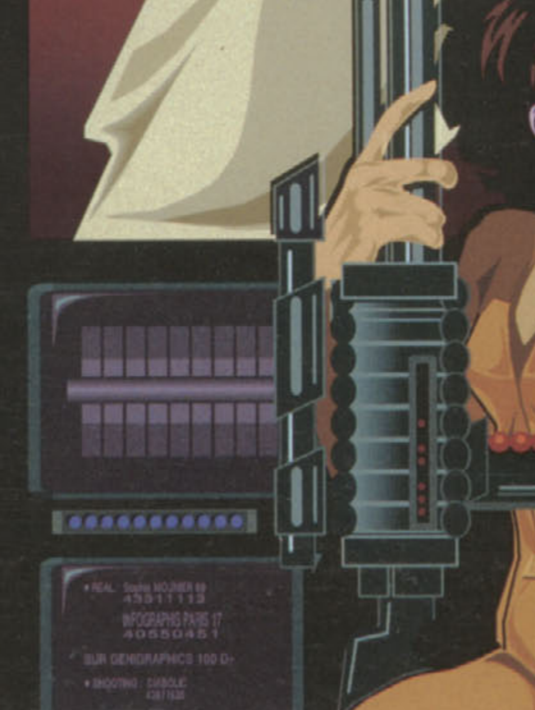
Le jeu de robots arrive en France!

210 FB - 8FS - $ can 5.50

D'après
Octobre Rouge,
le best-seller,
THE HUNT FOR RED OCTOBER
le jeu.

...et l'actualité du jeu :
Hurlements, Athanor, Dark Sword...







WHOG SHROG
LE JEU DE RÔLE

Un nom qui claque au vent
de la destruction,
comme un étendard funeste...



Pour ceux qui vont refaire le monde.



LE N° 5 EST PARU

"MON NOM EST BOND, JAMES BOND..."

JAMES BOND 007 — LE JEU DE RÔLE — VIVEZ L'AVENTURE DANS LES SERVICES SECRETS DE SA MAJESTÉ

JAMES BOND 007 — Manuel Q - du service - — LE CATALOGUE DU MATÉRIEL DES SERVICES SECRETS

JAMES BOND 007 — Dr. No

JAMES BOND 007

En vente dans votre boutique habituelle, ou par retour de ce bon.
Je désire recevoir :

- ❑ James Bond 007 (le livre de base) - 119 F.
- ❑ Le manuel du service Q (supplément) - 99 F.
- ❑ Docteur No (scénario) - 69 F.
  (+ 25 F de participation aux frais de port)
- ❑ JD + spécial James Bond - 30 F. Franco
- ❑ Badge James Bond - 42 F. Franco

Ci-joint mon règlement total de ....F (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de

Jeux Descartes, 5, rue de la Baume 75008 Paris

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

....

51



CRITIQUES, ARTICLES & AIDES DE JEU

CASUS SPÉCIAL

SCÉNARIOS

DOSSIER ASIE (suite)

RUBRIQUES

Notre **bulletin d'abonnement** se trouve en page 101. Ce serait dommage de ne pas en profiter.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par Transecom sous licence TSR, L'appel de Cthulhu est édité par Jeux Descartes sous licence Chaosium, Hawkmoon est édité par Oriflam sous licence Chaosium, Rêve de Dragon est édité par la NEF, Athanor est édité par Siroz Productions, Hurlement est édité par Dragon Radieux Editions.

CASUS BELLI N°51. Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél : 40.74.48.48. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 2e trimestre 1989. N°8600977. Commission paritaire N°63.264. DIRECTION ADMINISTRATION. Président-Directeur Général : Paul Dupuy. Directeur Général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur Financier : Jacques Béhar. Directeur Commercial Publicité : Ollivier Heuzé. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. REDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquettiste : Agnès Pernelle. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Ben, Frédéric Blanchard, Denis Gerfaud, Didier Guiserix, Sophie Mounier, Thierry Ségur. SERVICES COMMERCIAUX. Marketing et Développement : Roger Goldberger. Abonnements et Numéros antérieurs : Susan Tromeur. Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Nadine Mayorga. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. PUBLICITE. Isabelle Blanchard - 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Tél : 40.74.49.06. Excelsior Publications S.A., capital social : 2.294.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimerie SAIT- Tél : 30.50.40.90.

Un verre d'eau, s'il vous plait! Cela faisait un bail qu'on n'avait pas tant discuté, et avec autant de gens. Sur le salon, au championnat de Diplomacy, avec les zines, avec les lecteurs aussi, qui ont bien repéré que nous avions enfin une rubrique courrier. Chaque interlocuteur arrive avec pêle-mêle ses compliments et ses râleries, ses envies, ses idées et ses partis pris, ses sujets de prédilection, ses questions, ses contestations. Si sur l'instant nous dialoguons avec chacun, l'important est la vision globale qui ressort de ces rencontres. Car dans un domaine où l'on s'offre rarement de sondage SOFRES, le seul moyen de savoir si notre pif ne nous égare pas est de le brancher sur nos oreilles. Et c'est dans ce sens que Casus Belli apporte son soutien à certaines manifs, ou organise des événements comme le concours de fanzines, toutes activités propres à faire circuler les infos, les goûts et les idées. Evidemment, nous ne sommes pas des pros du "happening", et tout cela garde parfois un petit côté bricolé (nous avons ainsi réalisé que nous n'avions pas titré "concours de fanzines" explicitement, et certains ont pu rater l'info). Mais vu qu'on ne se prend pas pour des stars et que nos lecteurs sont plutôt indulgents, ça n'est pas plus mal; cela laisse la place pour une petite part de hasard, donc de surprise et d'improvisation.
Ce qui est très jeu, non?

Joe Casus et Annabella Belli

CALENDRIER



présent

Compiègne
27 mai

L'Université de Technologie et l'Ecole Supérieure de Commerce de Compiègne organisent un **tournoi de jeux de rôle** dans les bâtiments de l'UTC, rue Couttelenc. On jouera à AD&D, Stormbringer, JRTM, Cthulhu, Chill, La compagnie des glaces, Berlin XVIII, La fureur de Dracula et Animonde avec Croc en personne.

Clermont-Ferrand
Jusqu'au 1er septembre 89

Dans le cadre du festival international de l'imaginaire (27 oct./5 nov.) se déroulera le **2e concours des créateurs de jeux.** Ces derniers doivent concourir dans l'une des deux catégories suivantes : jeux de rôle ou jeux de plateau et wargames (dont le thème est en rapport avec l'imaginaire). Bien sûr ces jeux ne doivent pas déjà être édités. Envoyés les jeux à : Les Silmarils, Laurent Alonzo, 12 rue du Maréchal Joffre, 63000 Clermont-Ferrand. Ils doivent parvenir dactylographiés ou très bien manuscrits et seront renvoyés à leurs auteurs au bout d'un mois. Les trois meilleurs de chaque catégorie seront départagés par un jury de professionnels lors du festival. Pour tous renseignements complémentaires, écrivez à l'adresse ci-dessus ou téléphonez au (16) 73.90.91.42.

avenir

Vandoeuvre
10 juin

La MJC Lorraine organise, à l'occasion du bicentenaire de la Révolution française, **un grandeur-nature : Liberté, Egalité ou la Mort.** Renseignements au (16) 83.55.23.64.

Amiens
10/11 juin

Les Fées Bleues, le club de jeux de l'ESCAE Amiens-Picardie organise une **convention inter-Grandes Ecoles.** Le 10, on fera un tournoi AD&D ou Cthulhu. Le 11, ce sera le tour de Diplomatie et de Junta. Pour tous renseignements : BDE ESCAE Amiens, 18 place St Michel, 80038 Amiens Cedex. Tél : (16) 22.91.85.18.

Provins
10/11 juin

Enfin un **grandeur-nature médiéval** où on ne reconnaîtra pas les joueurs, puisqu'il aura lieu durant la fête médiévale de la ville, et que les habitants seront eux aussi costumés. A part ça, les organisateurs nous annoncent des effets spéciaux inédits (prêtés par Go Sport paraît-il, des baskets à réaction peut-être ?). En tout cas, il doit juste être temps pour vous de téléphoner à Paradoxes au (1) 40.12.28.60 si vous voulez vous inscrire.

Troyes
24 juin

Christophe Janin et Gilles Mineau organise un **grandeur-nature moderne** avec la participation de la ville de Troyes, l'Association des commerçants et l'Est-Eclair. Pendant toute la journée les investigateurs rechercheront des indices à travers la ville. Renseignements et inscriptions au magasin Descartes — Express Photo, 5 rue Aristide Briand, 10000 Troyes. Ou téléphonez au (16) 25.73.51.86.

Nouvelles du Front

La Ravoire
24/25 juin

Le club de jeux de rôle Les nouveaux saigneurs, de La Ravoire, organisent le **1er week-end de jeux de rôle** dans la région de Chambéry. Le samedi on jouera grandeur nature d'après les films *Le prix du danger* et *Touché !*. Le dimanche sera dévolu à l'indispensable tournoi AD&D. Pour tous renseignements, contactez Frédéric Violette au (16) 79.70.07.59.

Nice
1er/2 juillet

La coordination des clubs de jeux de simulation de la Côte d'Azur organise le **Forum des jeux de simulation** dans les locaux du club Alliance & Rébellion. Il y aura un tournoi, des démonstrations de JdR et de wargames. On élira le meilleur jeu de rôle paru en français depuis juillet 88, ainsi que le gagnant du concours de scénarios.
Tous renseignement à Alliance & Rebellion, Forum Nice-Nord, 10 bd Comte de Falicon. Tél : (16) 93.84.24.37.

Evasion Vacances Aventure
Tout l'été

E.V.A. vous propose **deux séjours ludiques** fort différents.

- A Nîmes, *Jeux de rôle et jeux de balles* vous amènera à pratiquer le tennis ou le golf dans le journée et les jeux de rôle en soirée.
- *Fleuve Noir de la mer du Nord à l'Adriatique* emmènera un groupe de jeunes détectives amateurs dans toute l'Europe à la poursuite d'un espion.

Les dates de ces deux séjours sont les périodes du 4 au 24 juillet ou du 8 au 28 août. Le séjour nîmois est réservé aux 13/17 ans, le séjour européen aux 14/17. Adresse : E.V.A., 28 bld de l'Hôpital, 75005 Paris. Tél : (1) 43.37.59.59.

Ariège
10/30 juillet

L'Association Française de Vacances Ludiques organise un **camp d'adolescents** où l'on pourra jouer à Cthulhu, JRTM, Stormbringer, Morrow Project, Blood Bowl, Cry Havoc, des wargames avec figurines et d'autres choses encore (dont randonnées et équitation). Pour tout renseignement : François Décamp, AFVL, 1 rue Thiroux d'Arconville, bat. B1, 91560 Crosne. Tél : (1) 69.48.33.36.

Toulon
14/16 juillet

Le célèbre **tournoi du FAST** se déroulera comme d'habitude au Fort-Faron. On y jouera par équipes de quatre joueurs qui devront être meneur de jeu ET joueur (et pas l'un OU l'autre). Il faudra participer ou masteriser une aventure dans le passé (AD&D1, Stormbringer, JRTM, WJDR, Empire & Dynasties), une dans le présent (Marvel Super Héros, Chill, Appel de Cthulhu, James Bond, Zone) et une dans le futur (Universom, Empire Galactique, Star Wars, Technoguerriers, Paranoïa). Des concours de scénarios et de peinture sur figurines sont aussi prévus, ainsi qu'un banquet costumé et de très nombreuses démonstrations. Renseignements : Comité France Sud Open, 5 rue Pierre Corneille, 83000 Toulon.

Parthenay
15/16 juillet

L'arc et la Faux est le nom du **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui vous transportera en 1357, pendant la guerre de Cent Ans. Ce jeu clôturera le Festival Ludique de Parthenay. Renseignements et inscriptions auprès de Paradoxes, 2 passage Flourens, 75017 Paris. Tél : (1) 40.12.28.60.

Vercors
6/27 août

Le Groupe d'Animation d'Education et de Loisirs (GAEL) organise un **séjour ludique** sur les jeux de rôles, wargames et jeux de société, pour les plus de 16 ans, dans le parc naturel du Vercors. On y pratiquera aussi le grandeur-nature et les jeux informatiques. Pour vous renseigner, une adresse : Rêve de jeu, 12 rue du Bœuf, 69005 Lyon ; trois téléphones : (16) 78.42.27.39 poste 406 (bureau), (16) 78.387.25.41 (après 20 h), (16) 78.37.92.78 (répondeur-enregistreur).

Wissembourg
11/13 août

Le club Clas « A » organise, en collaboration avec l'Office du Tourisme de Wissembourg un **grandeur-nature médiéval** qui s'intégrera dans un « marché médiéval ». Pour tous renseignements, contactez Patrick Richardin, 16 avenue du Neufeld, 67100 Strasbourg.

Corse
24 août/17 septembre

Si vous désirez déjà prévoir vos vacances estivales, sachez que les Séjours Ludiques de Corse auront lieu fin août/début septembre, à 15 km de Bastia. Vous pourrez à la fois bronzer, pratiquer vos jeux préférés, faire du grandeur-nature. Il est même prévu, pour les atypiques, du tennis, de la natation, etc. Renseignez-vous en écrivant à Séjours Ludiques de Corse, 76 bld Magenta, 75010 Paris ; en téléphonant au (1) 40.05.09.28 (le jour) ou au (1) 48.42.49.58 (la nuit) ; sur minitel 3615 AKELA (boîte aux lettres Belphegor).

Bruxelles (Belgique)
Septembre

Le mouvement ludique belge Castel Rock (qui publie Le casque sanglant, titre plagié) et la confrérie D6 préparent **une grande manifestation** dans cette bonne ville belge. Renseignements auprès de Didier Delhez, 13 clos des Béguines, 4850 Verviers, Belgique.

Chalons sur Marne
13/15 octobre

L'association La Schapska Hobby-Champagne organise le **1er Salon de la Maquette, de la figurine et du Modélisme** de Champagne. Renseignements au (16) 26.21.17.73.

Normandie
Octobre

La guilde de Normandie organise un **grandeur-nature « Blade Runner »**. Inscriptions dès maintenant à la Guilde de Normandie, 6 place de l'Eglise, 14760 Bretteville sur Odon. Tél : (16) 31.74.01.34 (après 19 h).

Yverdon (Suisse)
4/5 novembre

Nous vous en avions déjà parlé dans le nº 49, cette **manifestation** est très précisément et très agréablement organisée par nos amis suisses. La nouveauté est leur volonté d'inviter les maisons d'éditions, les revues, etc. Il est donc juste temps de se renseigner auprès de Nicolas Genoud, 1314 Moiry, Suisse.

Bye, Frédéric...

Nous avons la tristesse de vous apprendre la disparition de notre collaborateur et ami Frédéric Armand, décédé à l'âge de 28 ans.
Avec Didier Guiserix et François Marcela-Froideval, il était le seul rédacteur régulier directement issu de l'équipe de base, celle du Casus Belli n°1. Il avait également fondé, à la même époque, le club Le Fer de Lance, afin de faire profiter de sa très impressionnante collection de jeux. Longtemps principal auteur de la partie wargame de Casus, Frédéric avait, à une époque, interrompu sa collaboration plusieurs mois pour raisons de santé. Puis il nous avait rejoint avec une nouvelle passion, celle des wargames sur ordinateur. Vous trouverez encore sa signature sous quelques articles car, par respect pour son travail, nous publierons les derniers papiers qu'il nous avait apportés.

Nous réitérons ici nos condoléances et toute notre sympathie à sa famille.

Toute l'équipe de Casus Belli

passé

VIe Championnat de France de Wargame

Omar Jeddaoui Champion de France 89! Déjà vainqueur en 88, il était venu remettre sportivement son titre en jeu. Les meilleurs joueurs se sont dégagés au cours des parties, et arrivé en finale face à Gilles Chappis-Perron, son chalenger de l'an dernier, Omar Jeddaoui a réussit là un beau doublé.
Organisé par Casus Belli et l'association Belphégor avec le soutient de l'Oeuf Cube, ce championnat se disputait entre 52 joueurs, sur 6 parties: 3 sur Caspara le samedi, et 3 sur l'Ankou le dimanche. Chaque joueur disposait d'une heure, les parties étant jouées à la pendule, et les dépassement sévèrement sanctionnés.

Des noms!

Voici la liste complète des joueurs classés, les autres inscrits n'ayant pas joué toutes les parties.

1	Omar Jeddaoui	45
2	Gilles Chappis-Peron	35
3	Pascal Bureau	35
4	Olivier Ricou	34
5	Jean-Christophe Cordier	34
6	Laurent Testulat	32
7	Luc cornet	32
9	Jean-Yves Sasse	29
10	Ludovic Poichotte	29
11	Olivier Martos	27
12	Valéry Putz	27
13	Laurent Garbe	26
14	Marc Brandsma	26
15	Frédéric Alexis	25
16	Vincent Oget	25
17	Eric Alexis	22
18	Samuel Delestre	22
19	Gilles Dominé	21
20	Alain Roux	21
21	Eric Pommier	20
22	Maxime Choucroun	20
23	Philippe Caille	20
24	Roland Doumenjou	19
25	Eric Juillot	18
26	David Attias	18
27	Raphaëk Coutrot	18
28	Grégory Anton	17
29	Julien Caporal	17
30	Antoine Piedroat	16
31	Dominique Piednoel	15
32	Patrick Delrue	15
33	Simon Doux	13
34	Olivier-Michel Berard	12
35	Fabrice Quere	11
36	Fabrice Dubeau	7


VIe Championnat de France de Wargame. Les finalistes contre la pendule.



Les vainqueurs: Omar Jeddaoui au centre, Gilles Chappis-Perron et Pascal Bureau (derrière eux, Jean-Jacques Petit et Claude Renaud)

Le Salon 89

Si vous avez visité le salon de l'an dernier, et que vous me demandiez: «...et cette année c'était mieux, ou moins bien?», j'aurais de la peine à vous répondre!
Les positivistes auront remarqué de notables améliorations, dont la disposition des stands autour de vastes aires de jeu, plus chaleureuse et pratique. Ce dispositif a bien servi la volonté de démonstration et d'initiation des éditeurs. L'ambiance était entretenue par François, de FUN Radio, qui, après un léger flottement le premier jour, "couvrit" toutes les animations.
Les négativistes, ayant payé 45F le droit de l'être (négativiste), se seront par contre désolés de l'absence d'éditeurs importants; de la petite surface, là-bas au fond, réservée au jeu par rapport à la maquette; et toujours du bruit (surtout s'ils ont participé à une démo). Certains furent déçus de ne pas trouver de tournois de jeu de rôle, mais se sont en général consolés avec les nombreuses initiations.
Interrogé sur la vague d'absence côté éditeur, Alain Barreau du Comité des Exposition, reste perplexe: «En dehors des raisons financières, les arguments sont parfois étranges. Certains n'ont de contact qu'avec les commerçants, et ne "veulent pas avoir à faire aux joueurs". D'autres sont "en vacances" (alors qu'à la maquette, même le big boss est souvent présent sur son stand les huit jours durant). D'autres encore "attendent pour voir", depuis quatre ans... Mais je ne désespère pas!»
Vu du stand Casus, la période plus favorable (les vacances scolaires) et la configuration du salon nous ont permis de discuter agréablement avec un grand nombre de visiteurs et de lecteurs, de faire les zouaves avec nos voisins de Citadel-Agmat; et aussi de fêter notre 50e numéro, d'organiser le Championnat de France de Wargame, ou la Coupe de France de Figurine Empire (avec le Musée de l'Armée), le tout sur le pas de porte de notre stand, ce qui est plus sympathique.
Ca ne nous a pas empêchés d'aller flâner et papoter avec les collègues. Bonne humeur chez Jeux Actuels qui distribue désormais toute la gamme GDW (c'est à dire beaucoup de wargames mais aussi le jeu de rôle Space 1889), ainsi que deux jeux de plateau prometteurs, Kalahen (quête dans un univers fantastique) et Chicago (no comment).
Sur le stand Eurogames, Duccio Vitale nous faisait saliver avec sa gamme de "remakes"... Ludodélire mettait de l'animation avec ses parties de Full Metal acharnées (la lutte pour le classement national est âpre!). Par contre, on espérait une démo de Tempête sur l'échiquier par les auteurs, mais il n'y eût ni jeu, ni Pierre Cléquin, ni Bruno Faidutti. D'autres auteurs, comme ceux des Divisions de l'Ombre (voir p.33), profitèrent du Stand des Auteurs mis à leur disposition par Jeux Descartes, pour présenter leurs créations au public et aux professionnels. Sur le stand voisin, la Ville de Boulogne exposait les jeux primés de son 5e Concours des Créateurs de Jeux de Société. Bien que ce stand fut le moins visible, il fit de nombreux adeptes. Jeux & Stratégie organisait un tournoi sur son encart Les Bleus, les Blancs les Chouans (de Jean-Jacques Petit), et un concours de dessin. Sur l'aile droite, Balanoï et la Guilde de Bretagne mettaient une tache costumée, sur l'aile gauche, les armes décorant le stand CJR faisaient un écrin attirant pour 10 000$ Reward, le premier jeu de rôle de Warlords (voir p.34)... Arrêtons là l'énumération, et laissons la parole aux images...

Deux équipes s'affrontaient sur Amirauté en double aveugle. D'un côté, les états-major préparant leurs mouvement, de l'autre, la carte stratégique, uniquement accessible aux artbitres et...à Paul Bois, l'auteur du jeu.





Photos Guiserix

Coupe de France de jeu d'Histoire

Bien que la rencontre de Jeu d'Histoire des Invalides, fin 87, ne se soit pas répétée en 88, le Musée de l'Armée n'oubliait pas pour autant les figurinistes, et soutenait sur le salon, avec Casus Belli, cette Coupe de France de 15 et 25mm napoléonien.



Les vainqueurs en 25mm: 1er Gilles Chappis-Peron (second à gauche), 2e Valery Deboutsellis, 3e Laurent Mariette, 4e Michel Ouali.



Le 15mm, avec: 1er Frank Labrune, 2e jean Crhristophe Raguet, 3e Pacal Vivier et 4e Pierre Yves Valibrousse.



Miniathèque organisait dans ses décors des démos de Blood Bowl, ou de Guet-Apens



Un des moments épiques deu salon: le Blood Bowl grandeur nature organisé par le Fer de Lance.



Impressionantes, les tables de démo de figurine historique... Tant pour le jeu que pour l'esthétique.



Croc animant une démo de Parrabelum, le supplément inclus dans l'écran de Bitume.



Concours de figurines peintes, toutes réalisées sur place ne deux heures. Le gagnatt (figu de gauche): un joueur de 16 ans!



Démo de Hurlements, par Jean-Luc et Valérie Bizien.



Coupe de France de Jeux de Simulation Historique sur Auerstadt, 1806 sous l'oeil de l'auteur, Didier Rouy.

Chris Tubb, le sculpteur magicien.



Le sculpteur de Prince August (créateur en autre de la série Mithril) était venu en France, remettre son prix à Vincent Duclos, gagnant du concours Casus/Prince August . Bien que sculpter une figurine lui prenne plusieurs jours dans le secret de son atelier, Chris Tubb a accepté de réaliser une ébauche sous nos yeux....



IVe Championnat de France de Diplomacy

Diplo prend le large



Le vainqueur, Bertrand Le Boubennec.

Créé dans le cadre du Salon des Jeux de Réflexion il y a plusieurs années, le championnat s'est émancipé. Avec le soutien de Kener Parker Tonka, Casus Belli, l'Oeuf Cube et de plusieurs éditeurs, la coalition des zines de diplo a pu mettre en place un superbe tournoi, sur deux jours, dans une salle du 18e arrondissement de Paris. Bien qu'épuisés par le week-end, les organisateurs (de Belphégor association) ont bien voulu répondre à nos interrogations:

CB: Pourquoi vouloir voler de vos propres ailes, compte tenu de la charge de travail et de risques que cela impliquait?

Belphégor: Cette formule apporte de multiples avantages: calme, souplesse d'horaires, entrée gratuite qui permettait d'accompagner un joueur, possibilité aussi pour des éditeurs comme Jeux Descartes, Ludodélire ou Rexton de participer sans autre contrainte. Les années précédentes, Kener Parker soutenait le championnat par sa simple présence au salon, alors que cette année, le soutien de l'éditeur de Diplomacy en France a été beaucoup plus concret.

CB: Pourquoi des parties courtes et des parties longues?

B: A priori, les parties de tournoi se déroulent donc sur douze saisons (ce qui est déjà plus que les dix saisons jouées par le passé). Cette formule équilibre les chances, chacun rencontrant plus d'adversaires, changeant à chaque fois de pays, et permet d'établir un classement, les premières saisons étant les plus importantes. Mais nous voulions aussi permettre un jeu plus stratégique à long terme, qui privilégie l'aspect diplomatique.

CB: Des surprises, durant ce championnat?

B: Et même avant. C'est la première fois que les zines décident d'agir de concert pour faire parler de leur jeu favori et l'ouvrir davantage au public. Le classement aussi peut surprendre; à jeu égal Bertrand Le Boubennec a su naviguer discrètement face à ses adversaires, excellents joueurs... dont la réputation n'est plus à faire. D'ailleurs, de nombreux concurrents, dont c'était la première participation, se sont révélés de redoutables compétiteurs et ont pris les «vieux requins» au dépourvu

Le classement

1er Bertrand Le Boubennec, Champion de France. 2e Eric Moyroud (vice-champion), 3e Leï Saarlainen, 4e Henri Flottes de Poujols, 5e Denis Serrano, 6e Sylvain Perez, 7e Alain Flon, 8e Bruno Giraudon, 9e Philippe Castet, 10e Moï Fink (USA), 11e Pascal Montagno, 12e François Vaillergue, 13e Hervé Sicart, 14e Vernier, 15e David Guggenheim, 16e Vernay, 17e Laurent Feldmann, 18e Aillet, 19e Borgard, 20e Terry Moor (Can.), 21e François Vallernaud, 22e Philippe Beraud, 23e Patrick Gueu, 24e Simon Beaver (UK), 25e Emore.

Plus Infâme Traître: Moï Fink, suivi de Bruno Giraudon et Hervé Sicart, et Meilleur Négociateur: Simon Beaver, suivi de Leï Saarlainen et Denis Serano.

Le championnat s'est joué en quatre parties (deux par jour) de six années chacune (douze saisons). Le système de classement tenait compte à la fois du nombre de centres possédés à l'automne 1906, et de la place relative des joueurs. Les cinq premiers ont joué les dernières parties ensemble.

Ivry sur Seine

Jeux de rôle et BD

C'est durant le week-end du 6-7 mai que les amateurs de BD et de jeux de rôle purent, grâce au Grenier des Légendes, faire cohabiter leurs deux passions. Les organisateurs avaient prévu des scénarios sur Sagamore Pilgrimage (J.F Charles), Valérian (Mézières et Christin), Kogaratsu (Bosse et Michetz), Alef Thau (Arno et Jodorowsky) et bien d'autres encore. Des créateurs de jeux étaient aussi présents comme Denis Gerfaud (Rêve de Dragon) ou Jean-Luc et Valérie Bizien (Hurlements).

Le seul petit regret fut la demande d'une grande partie des joueurs de jouer à un jeu précis (comme Légendes, par exemple) au lieu de demander à jouer dans un univers particulier (La ballade du bout du monde, autre exemple). Les vieilles habitudes ont la vie dure.

Roanne

SF et jeu de rôle

Le Festival de Science-Fiction de Roanne a lieu tous les deux ans depuis 1979. Grande innovation de cette sixième édition: l'entrée en scène des jeux de rôle, gérée par le club du Troll Bossu. Outre la manifestation SF proprement dite — films, débats, expositions, animations dans les écoles, nombreux invités[1] —, les Roannais ont pu assister, le samedi après-midi, au déroulement d'un grandeur-nature opposant mutants et policiers dans les rues noires de monde du quartier piétonnier avec duel final sur l'esplanade de l'hôtel de ville. Le Troll Bossu a également assuré un certain nombre de parties d'initiation au jeu de rôle. Parallèlement, le club Six of One — qui regroupe les adeptes de la série Le Prisonnier[2] — a organisé une partie d'«échecs humains» qui a attiré bon nombre de curieux. Un festival modérément ludique mais remarquablement organisé, qui, espérons-le, fera la part plus belle au jeu de rôle lors de sa prochaine édition, en 1991[3].

1) Citons Jean-Marc Ligny, Jean-Pierre Andrevon, Dominique Douay, Yves Frémion et tout un gang d'auteurs, éditeurs et dessinateurs québecois.

2) Les Nouvelles Éditions Oswald, dont il n'est point besoin de louer le travail, devraient prochainement publier le livre de référence consacré à cette série. Prix de souscription: 396 F (360 pour toute personne dont l'adresse est une prison!) à l'ordre des Éditions NéO, 39 rue d'Anjou, 75008 Paris.

3) Qui sera peut-être couplée avec la Convention nationale de SF.

Issoire

Manif Central

Le CAUPI (Centre d'Animation Université Populaire Issoire) a ajouté une nouvelle activité à sa palette. En effet, le 1er Forum de Jeux de Rôle d'Issoire s'est tenu les 15 et 16 avril derniers, avec un remarquable esprit d'ouverture. Ainsi, le classique tournoi, les initiations, furent agrémentés d'un atelier de maquillage allant de paire avec les vidéo de grandeur-nature, d'expositions et de dioramas, de débats et même d'animations dans les rues de la ville. Et plutôt que des second et troisième prix, le tournoi fut couronné par le Prix du Nouvel Initié, ou celui de l'Imaginaire, de l'Interprétation, de l'Humour... Plus sympa, non?

Gradignan

L'éclectisme

4e édition des Stratèges, les rencontres multiludiques organisées par la MJC Bourd de Gradignan, avec la complicité des Centurions du Sud- Ouest et de Bonnie & Clyde. C'étaient, fin mars, cinq jours d'activités ludiques variées et non-stop aussi bien destinées aux joueurs qu'aux curieux. Cinq jours aussi de tournois, tant de jeu de rôle (Star Wars, AD&D et Maléfices) que de jeux de plateau (Supergang et Diplomacy), qui permirent de récompenser les participants les plus polyvalents: JL Delpech, JM Petit et C Guillot.

Comme toujours lorsque tout se passe bien, les organisateurs ne parlent déjà que de recommencer, pour les Stratèges 90.

Compiègne

Pas dans la dentelle...

Le Killer organisé par l'UTC et l'ESCC n'aurait rien eu à envier aux plus grand guignolesques spectacles de Savary. Le gigantesque K tendu entre les deux bâtiments de l'université prévenait la population: attention, week-end dangereux. Les mots d'ordre étaient créativité, spectacle et fourberie, vite interprétés en machiavélisme, gore et paranoïa aiguë. Décapitation en publique (à la hache de mousse, certes), pendaison (avec un harnais, mais bon), trépanation au burin, commerçante ligotée place de l'Hotel de Ville, dictateur en visite zappé dans son véhicule protocolaire par un laser embusqué, massacre d'une équipe de ping-pong en plein tournoi, condamné attaché au même arbre qu'un ours (avec un étudiant dedans, quand même) qui finit par le dévorer après 10mn de course en spirale, le directeur de l'ESC pris en otage, étudiant jeté du haut de l'UTC et j'en passe!

C'est dans cette joyeuse ambiance que trente cinq équipes de huit, soit environ trois cents joueurs se sont réciproquement poursuivis et exterminés, sans compter les PNJ, commerçants et autres personnalités ayant accepté de participer (avant de bien savoir ce qui les attendait). Bien que prévenue, la police de Compiègne a dû parfois s'offrir des frayeurs!

Ce déploiement de force a d'ailleurs valu trois pages mi-figue mi-raisin dans l'Evénement du Jeudi du 6 avril. Il est vrai qu'on avait rarement été aussi loin dans le spectacle et la publicité.

Hilares, les organisateurs rongent leur frein en attendant l'occasion de reitérer leur forfait, l'an prochain.

Maisons Lafitte

Usine en Glaive

Une cinquantaine de concurrents cogitaient dur dans les vastes locaux choisis par le club Feathalion pour son deuxième Glaive de Fea, les 26 et 27 mars. Sur Cthulhu et Maléfices le samedi, et AD&D le dimanche (Star Wars, prévu et joué, ne donna pas lieu à un classement pour cause de retard d'équipes). Le jeu de rôle n'était pas seul, et la compétition de Full Metal Planète avait attiré du monde, dont une équipe redoutable du Plan d'Enfer, qui ne laissa aucune chance à ses adversaires. Un tournoi de Tank Leader fut par contre ajourné; il semble que l'affiche trop «jeu de rôle» et l'info mal visible ait nui à la bonne publicité de ce tournoi. Conscient de ce fait, Feathalion envisage un tournoi autonome de wargame, à une époque non encore fixée.

Pour en savoir plus sur leurs prochaines activités:

— Belphégor Association: 76 bd Magenta, 75010 Paris. Tél: (1) 40.05.09.28.

— Le Grenier des Légendes, OMJ, 17 rue Raspail, 94200 Ivry sur Seine. Tél.: (1) 46 72 24 85.

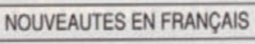
— Issoire: CAUPI Ados Issoire, Chemin du bout du monde 63500 Issoire. Tél.: (16) 73 55 14 29.

— Les Stratèges: MJC, 8 avenue Jean Larrieu, 37170 Gradignan. Tél.: (16) 56 89 17 12.

— Compiègne: Association Artifices, Ecole Supérieure de Commerce de Compiègne, 6 av.Thiers, 60200 Compiègne. Tél.: (16) 44 40 19 40.

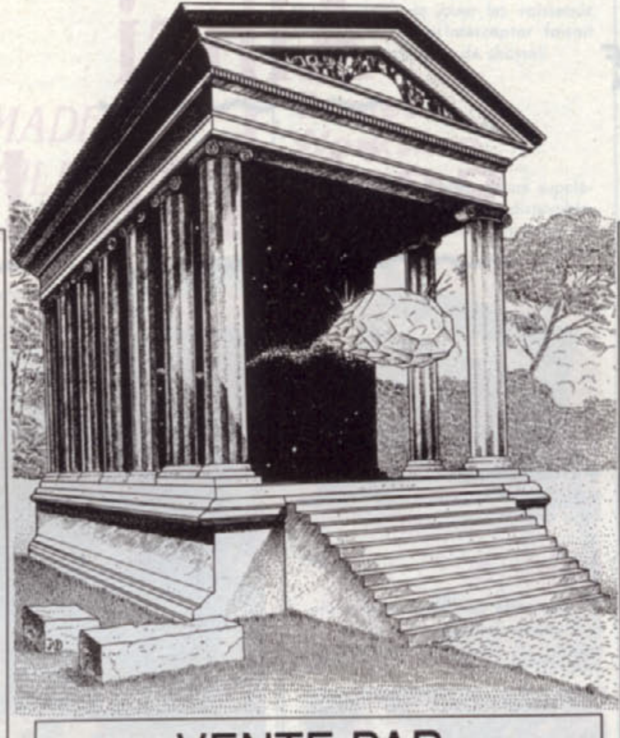
LE TEMPLE DU JEU

56.44.61.22



NOUVEAUTES EN FRANÇAIS		
Guerriers des Etoiles (Star Warriors)	209 F	☐
Star Wars (JdR)	89 F	☐
Guide de Star Wars	89 F	☐
Commando Shantipol (Star Wars)	nc	☐
Hurlements	189 F	☐
Hurlelune n°1	79 F	☐
Les Monts Arc en Ciel (RQ)	118 F	☐
Genertela (RQ)	119 F	☐
Whog Shrog	134 F	☐
Athanor	199 F	☐
Warhammer (JdR)	179 F	☐
P.E.R.S.O.N.N.A.G.E. (Warh. JdR)	179 F	☐
Campagne Impériale (Warh. JdR)	nc	☐
Paranoïa 2e Edition	169 F	☐
L'Ile Brisée (Hawkmoon)	128 F	☐
James Bond	119 F	☐
Manuel Q (J.Bond)	99 F	☐
Goldfinger	juin	
Le Voleur de Tharbad (JRTM)	65 F	☐
Les Technoguerriers (Battletech)	133 F	☐
Anashiva Reahna n°2 (Emp. & D.)	79 F	☐
Les Cinq Cerisiers (camp. orient. multijeux)	85 F	☐
Bitume Nouvelle Edition	95 F	☐
France 2009 (Bitume)	55 F	☐
Le Voleur d'Ames (Storm.)	128 F	☐
Killer (grandeur nature)	58 F	☐
Cthulhu 90	nc	☐
Tempête sur l'Echiquier	76 F	☐
Tatou 3	30 F	☐
Suprématie 2	159 F	☐
Fief et Empire (Ave Tenebrae)	209 F	☐
Viking	219 F	☐
Dragon Noir	219 F	☐
Stormtroopers (fig. Star Wars)	90 F	☐
Ecusson Interceptor	20 F	☐
Ecusson Battletech	40 F	☐

WARGAMES		
Air Superiority	209 F	☐
Air Strike (Air Super)	209 F	☐
Desert Falcons (Air Super)	76 F	☐
World in Flames (réédition)	nc	☐
Great Patriotic War	211 F	☐
The Last Hurrah (6e ext, A,S,L,)	196 F	☐
Tokyo Express	361 F	☐
Imperium Romanum	248 F	☐
Middle Powers (Suprématie)	111 F	☐



VENTE PAR CORRESPONDANCE

Commandez par courrier
ou commandez par téléphone au 56.44.61.22

Frais de port réduits sur toute la France

Envoi	Format Livre	Boîte	Achat + 300 F	Achat +400F
Urgent	16 F	24 F	18 F	0 F
Economique	11 F	18 F	0 F	0 F

Informez-vous sur 36.15 ICOR*CJR

Attention, les prix et la disponibilité des jeux importés sont susceptibles de varier.

Catalogue sur simple demande, contre 3,70 F en timbres.

NOM ______________________
PRENOM ______________________
N° ___ RUE ______________________
____
CODE POSTAL __________ TEL __________
VILLE ______________________

J'ai coché tous les jeux que je commande. Je ne paye rien maintenant. Je règlerai à réception sans frais supplémentaires la somme de ....F + ...F (frais de port).

Signature

A BORDEAUX, LE TEMPLE DU JEU C'EST AUSSI UNE NOUVELLE BOUTIQUE !

Venez donc trouver tous les jeux de simulation, et bien plus encore, au 62 rue du Pas Saint-Georges . Tél : 56 44 61 22.

JEUX ANGLAIS		
Space 1889	257 F	☐
Ecran Space 1889	86 F	☐
Tales from the Ether (Space 1889)	85 F	☐
Sky Galleons of Mars (Space 1889)	247 F	☐
Jorune	228 F	☐
Comp, Ardoth (Jorune)	71 F	☐
Earth Tech Jorune	79 F	☐
Comp, Pack (Star Wars)	85 F	☐
Starfall (Star Wars)	99 F	☐
Golden Sun (Star Wars)	99 F	☐
Assault on Hoth (Star Wars)	236 F	☐
Vessel Compendium n°1 (Star Strike)	118 F	☐
Shadow World Atlas (Rolemaster)	181 F	☐
Journey to the Magic Isle (Rolemaster)	80 F	☐
AD&D Player, 2e Edition	171 F	☐
AD&D Master Guide, 2e Edition	157 F	☐
AD&D Monstrous Compendium n°1	157 F	☐
OA 5 Mad Monkey Versus Dragon Close	86 F	☐
DLE 1 In Search of Dragon	86 F	☐
DLE 2 Dragon Magic	86 F	☐
SR 7 Hall of Heroes	93 F	☐
GAZ 11 The Republic of Darokyn	86 F	☐
Swashbucklers (GURPS)	99 F	☐
High Tech (GURPS)	114 F	☐
GURPS Magic	114 F	☐
Warlord of the desert (MERP)	nc	☐
Goblin Gate (MERP)	65 F	☐
Bree (MERP)	nc	☐
2300 AD	190 F	☐
Earth Cybertech (2300 AD)	99 F	☐
Mega Traveller	225 F	☐
War Book n°1 (Battletech)	133 F	☐
Morrow Project	142 F	☐
Boomer (Twilight 2000)	71 F	☐
Don't Take your Laser to down (Paranoïa)	85 F	☐

REVUES		
Dungeon n°16	43 F	☐
Dragon n°143	14 F	☐
Games n°10	14 F	☐
Strategy & Tactic n°123	85 F	☐

Découpez ou photocopiez cette page et envoyez-la au __________ **TEMPLE DU JEU,** __________
62 rue du Pas Saint Georges, 33000 BORDEAUX.



Ainsi soit jeux !

EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

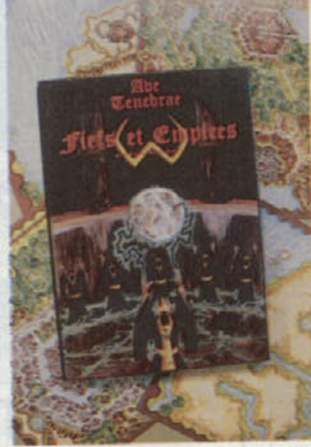
Croc

● **France 2009,** la seconde extension pour Bitume est disponible (voir les Têtes d'affiche).

Cubic 6

● **Chouans et Vendéens,** le premier supplément pour Aux armes, citoyens ! est disponible (voir les Têtes d'affiche).





Editions Dragon Radieux

● **Hurlelune n° 1**, le premier supplément pour Hurlements, fait 64 pages. Il contient un topo historique sur le XIe siècle en Normandie, une campagne où l'on découvre Guillaume le Conquérant, les aides de jeu portent sur l'utilité des lancers de dé, des idées de scénarios et une description détaillée du loup (voir notre article p.68).

● **L'Anashiva Reahna n° 2** décrit en détail la province de Mangor, et plus particulièrement sa géographie et le mode de vie des habitants. Il y a aussi bien sûr une grande aventure et un belle carte.

● Pour le monde de Trégor, **La saga d'Ellesiel** sera une campagne de sept scénarios et devrait paraitre cet été.

Hexagonal

● Pour JRTM, **les Voleurs de Tharbad** sera disponible début juin.

● **Circus Imperium**, un jeu de plateau mélangeant arène romaine et chars anti-gravité sera dans vos boutiques cet été.

Jeux Descartes

● **Fiefs & Empires** est l'extension pour le wargame médiéval fantastique Ave Tenebrae. L'inspiration est très AD&D, et les afficionados de ce vénérable jeu de rôle y trouveront de nombreuses aides de jeu pour construire royaumes et châteaux, une sorte d'équivalent de la boite Compagnon de D&D. Attention, le texte écrit en gothique n'aide pas à la lecture.

● **Les Guerriers des Etoiles** est disponible. Ce wargame spatial est la très exacte et très fidèle traduction de Star Warriors.



● **La nouvelle édition de Paranoïa** est disponible dans toutes vos boutiques. Elle se présente sous la forme d'un livre de 174 pages bien remplies. On trouve donc côte à côte la section du joueur et celle du maitre, ce qui risque d'augmenter le nombre de traitres. Le principal changement dans les règles est celui de l'arbre de compétences, qui a été simplifié. On trouve de toute façon un chapitre destiné à passer de l'ancienne édition à la nouvelle. Toutes les extensions sont donc compatibles. Quant au super-extra-bonus offert par le merveilleux Ordinateur, il consiste en la vingtaine de pages du Guide du Clarificateur éclairé.

Les autres parutions prévues chez Descartes sont :

● **Suprématie**[2] pour tout de suite.

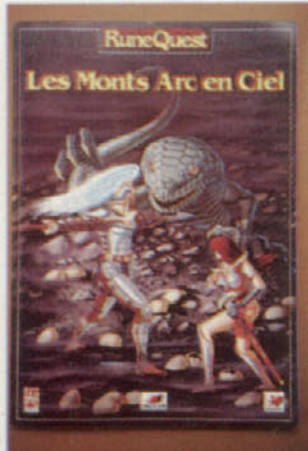
● Le module **Goldfinger** pour James Bond est retardé jusqu'à fin juin pour des questions de droits photographiques.



● Le module **Shantipole** pour Star Wars sera là début juin.

Oriflam

● **Les Monts Arc-en-ciel** est un supplément pour RuneQuest. A l'intérieur de ces 96 pages bien remplies vous trouverez : la description complète du Sentier de la Pomme, un village où débuter vos aventures ; deux scénarios (La boutique de Gringle, Les Monts Arc-en-Ciel) ; un bestiaire avec plus de 60 nouvelles créatures. Il s'agit d'une adaptation française des livrets américains Apple Lane et Gloranthian Bestiary. Comme toujours avec Oriflam, il s'agit d'un travail extrêmement soigné. On aurait juste souhaité un peu plus d'illustrations dans le bestiaire.



● A la mi-juin vous découvrirez le **Monde de Glorantha, première partie : Genertala.** Il sera présenté sous la forme d'un gros livre, plus une carte complète en couleur (alors que celle de l'édition américaine est noir et blanc).

● Vous pourrez aussi découvrir **Avalon**, qui est un jeu de plateau, à mi-chemin entre Civilization et Fief. Les chevaliers de la Table Ronde doivent remettre en état l'île d'Avalon, créer des manoirs, gérer des domaines.

● **Krystal**, le jeu de plateau d'heroic fantasy est reporté en septembre pour cause de co-édition avec l'Allemagne.

Prince August

● La série Middle Earth a un peu fait oublier que Prince August, c'est aussi des moules pour fabriquer vos figurines en grand nombre. Retour à l'historique avec trois packs de trois moules chacun : les Cuirassiers, les Dragons de l'Impératrice, et les Lanciers polonais. Cette collection baptisée **Nouvelle Cavalerie Napoléonienne**, s'enrichira chaque mois de nouvelles références, dont bien évidement des montures pour nos cavaliers démontés.

Siroz Production

● **Athanor — La Terre des Mille Mondes** est disponible. L'écran, qui contient des aides de jeu et un scénario sera aussi là avant fin juin. Premier supplément en septembre (voir notre article p.76).

● **L'écran pour Whog Shrog** devrait aussi être disponible.

Transecom

● En raison de quelques difficultés d'importation des produits américains, la **traduction du Players 2e édition** devrait être avancée fin-juin, début juillet.



MADE IN AILLEURS



Battleplan

● Le nº 8 de ce magazine américain est enfin paru et contient principalement un gros dossier sur Third Reich : variantes de règles, nouveaux scénarios, nouvelle carte et pions, etc.

Chaosium

● **Prince Valiant**, The story telling game est enfin disponible aux USA.

● Une **réédition d'ElfQuest** en format livre, intégrant le Companion a été réalisée.

● En septembre, **nouvelle édition révisée de Pendragon**, format livre, intégrant le Noble's Book et Pendragon Campaign.

● **Le Field Guide to Creatures of the Dreamlands**, le deuxième livre sur les monstres de Lovecraft est déjà totalement épuisé aux USA. Une réimpression est en cours. Il parait qu'il est encore plus beau que le premier. Les textes sont toujours de Sandy Petersen. **The Great Old Ones** est un livre d'aventures pour Cthulhu années 20, chaque histoire étant centrée sur l'un des Grands Anciens et ses adeptes, comme Cthulhu, Hastur (non je ne l'ai pas dit) ou Yig. Disponible mi-juin. Une réédition, en livre, des **Masks of Nyarlathotep** est prévue pour juillet. Et en septembre, vous découvrirez **Arkham Unveiled**, une série d'aventures dans les années 20 et dans la ville d'Arkham. Avec bien sûr de nombreux détails sur la ville et sur la Miskatonic University.

● Dans les projets que nous a révélé Greg Stafford : une aventure pour Cthulhu devrait sortir à Noël. Titre provisoire : **One night**. Son originalité : tous les indices comme une statuette, des journaux, un médaillon, sont réels. Le prix : environ 100 $ (soit presque 700 F).

FASA

● Pour BattleTech, **les écussons** en tissu des différentes maisons sont disponibles, ainsi que le sourcebook **The Wolf's Dragons** qui présente le régiment des BattleMach les plus célèbres. En juin, **Warbook part II** décrit les années 3029-3030 de la 4e Guerre de Succession.

● Pour Renegade Legion, le jeu **Leviathan** permet de jouer les vaisseaux amiraux (alors qu'Interceptor faisait évoluer les vaisseaux de chasse).

Games Workshop

● **White Line Fever** est un supplément pour Dark Future, déjà disponible. On y trouve notamment des règles de construction de véhicules. Ne manquez pas notre article dans le prochain numéro : le match du siècle, Car Wars contre Dark Future.

● **Warhammer le jeu de rôle** est disponible en livre souple.

GDW

● **Cyber Earth** est un module pour 2300 AD.

● **Tales from the Ether** est un recueil d'aventures pour Space 1889. L'écran pour ce jeu est également disponible.

ICE

● Pour MERP : **Warlords of the desert** est une aventure, **Mount Gundabad** est une campagne. Les deux seront disponibles début juin. **Dark Mage of Rhuduar**, la suite de Warlords of the desert suivra peu après.

● Pour Rolemaster, la boite sur le monde **Shadow world** est disponible, ainsi que deux aventures : **Journey to the magic isle** et **Quellbourne, land of the silver mist**. Suivra fin juin **Demons of the burning light**.

● Pour SpaceMaster, **Raiders from the frontier** est une aventure.

● Pour Star Strike, le **Vessel Compendium nº 2** décrit les vaisseaux de classe « poursuite ».

Steve Jackson Games

● Steve Jackson a acheté les droits pour GURPS du *Fleuve de l'Eternité*, la série de romans de Philip Jose Farmer.

Strategy & Tactics

● Le nº 126 est entièrement consacré aux conflits modernes. On y trouve des articles sur la Guerre des Malouines vue du côté argentin, le rôle des Cubains en Angola, les forces spéciales US à la Grenade en 1983, les conflits de faible intensité et l'opération « Paix en Galilée » de 1982. Le jeu en encart s'appelle d'ailleurs « Beyrouth 82 — The arab Stalingrad ». Du jamais vu ! Six petites pages de règles et 72 pions : simple et agréable. A signaler également : le fait que la planche comporte 28 pions destinés à la variante de Third Reich paru dans le nº 6 de Battleplan.

The Wargamer

● Le nº 11 contient des articles sur Red Storm Rising, West of Alamein, un dossier de conseils stratégiques et tactiques pour Moscow 1941 (SPI/TSR), des scénarios pour Beyond Valor (ASL) et un reportage sur l'utilisation des wargames par l'armée américaine. On y apprend des choses étonnantes. En tout cas, sachez que les jeux du commerce sont de bien meilleur qualité que ceux du Pentagone !

TSR

● **Le Dungeon Master 2e édition** devrait en principe être chez vos fournisseurs habituels lorsque vous lirez ces lignes.

clubs

❑ **Lille.** *L'invitation au voyage* est un club de jeu pour « adultes » où l'on pratique Paranoïa, RuneQuest, Stormbringer principalement mais aussi Rêve de Dragon, Empires et Dynasties ou Diplomatie, Civilization, etc. Renseignements auprès de Mr Mathot, tél : (16) 20.50.03.87.

❑ **Milly la Forêt.** Nous vous parlions dans le dernier numéro du club *La Rune du Chaos.* Il vend maintenant des autocollants frappés à son sceau. Renseignements auprès de Fabrice au (1) 64.98.89.90 ou de Yann au (1) 64.98.76.18.

❑ **Picardie.** *La Ghilde de Picardie des Jeux de Simulation* s'est créée et organise un grand recensement des joueurs picards (dpts 02/60/80). Vous pouvez la contacter à Ghilde de Picardie des Jeux de Simulation, rue des écoles (magasin Comod), 02840 Athies sous Laon. Tél : (16) 23.24.51.61.

❑ **Ste-Colombe.** Depuis son ouverture récente, le club le *Dé-Tour* propose de jouer le samedi à partir de 20 h à Cthulhu, AD&D, JRTM, Mega II, Warhammer JdR, Stormbringer et Blood Bowl. Contactez Jean-Karl au (16) 74.53.22.80.

❑ **Tourcoing.** *Les Passeurs du Styx* est un club de jeu de rôle. On se réunit tous les samedis à partir de 15 h 30 à l'association du Clinquet, 56 rue du Train de Loos, 59200 Tourcoing. Contact : Mr Thilbault Leclercq, tél : (16) 20.03.44.10.

❑ **Italie (Gênes).** Le club *Labyrinth* fait jouer les passionnés de jeu de rôle à D&D, AD&D, Cthulhu, MERP, Star Wars et autres... Coordonnés : Labyrinth, Associazione Genovese Giochi de Ruolo, Vico S. Antonio - 3A, Palazzo Reggio D'Azeglio, 16126 Genova. Tél : 010 / 295.610.

❑ **Flandre-Artois.** *La Guilde Flandre Artois* (GFA) entreprend l'organisation et le rassemblement des clubs de la région, et cherche à promouvoir des animations. Il y aura le 3e week-end de septembre une pré-convention pour réunir les clubs et associations dans l'élaboration de la Convention Nord-Européenne des Jeux de Simulation de 1990, qui réunira aussi Belges et Anglais. Contact : GFA, 38 rue de la Boucherie, 59500 Douai.

Minitel



KIWI est un petit serveur en R.T.C. (cela veut dire que vous vous connectez comme pour un coup de fil normal, tarif compris) où l'on parle de jeu de rôle. Il est animé par des lycéens et est situé dans la région de Nevers. Vous pouvez vous connecter entre 12 h et 22 h au (16) 86.59.08.48.



CHARLEROI (Belgique)

Après Bruxelles, *Dédale* ouvre sa deuxième boutique à Charleroi, au 33 rue de la Régence. Tél : 071.31.19.55.

LYON

Les responsables des boutiques *Cellules Grises* nous signalent que la boutique sise 99 avenue des Frères Lumière à Lyon n'a plus la jouissance de cette enseigne.

TOURS

La règle du jeu vous propose des jeux de société et de rôle. Elle vient d'ouvrir au 20 rue du Président Merville, 37000 Tours. Tél (16) 47.64.89.81.

PARIS

La boutique *Jeux Descartes* de la rue Montalivet organise un concours de peinture sur figurines. Inscriptions de début juin à mi-juillet. Tél : (1) 42.65.28.53.

36 15 CASUS

les chroniques miniteliques de Joe Casus



Calasmistrophe sur minitel !

A peine avions nous ouvert notre nouveau serveur que — pan ! — nous avons dû le refermer. Pourquoi ? Comment ? En lisant ce qui suit vous saurez tout. Mais, ne vous inquiétez pas : 36 15 CASUS n'est pas mort !

To open or not to open...

22 mars 1989. L'ancien serveur 36 15 CASUS est définitivement fermé. Après des mois de galères diverses, nous tournons définitivement une page de notre histoire minitelique.

Semaine du 22 au 29 mars. Notre nouvelle équipe informatique travaille à plein rendement afin que le nouveau serveur ouvre à la date prévue.

29 mars. Ouverture pendant quelques heures du nouveau 36 15 CASUS. Premier coup dur : le serveur qui s'est parfaitement comporté au cours de nos tests se met à débloquer dans tous les sens. Nous refermons le « monstre ».

7 avril. Réouverture du serveur. Les choses semblent s'être arrangées. Toutes les rubriques ne sont pas encore opérationnelles, mais ça s'annonce bien.

Les jours suivants. Heure après heure, de nouveaux « bugs » font leur apparition. Les questions à la rédaction (rubrique RED), qui avaient disparues dans les limbes de l'ordinateur, sont enfin retrouvées. Je m'empresse d'y répondre... pour découvrir avec horreur que toutes les réponses (une soixantaine) sont impitoyablement effacées par l'ordinateur. Enfer et damnation ! Coups de téléphone angoissés aux informaticiens. Malgré tous leurs efforts, les choses ne font que s'aggraver. Nous sommes obligés de fermer à nouveau le serveur. Il est temps de tout remettre à plat...

Mais que s'est-il donc passé ?

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, la télématique est un « art » bien plus difficile que l'informatique classique. Il ne suffit pas de faire des programmes, encore faut-il les adapter aux exigences des lignes téléphoniques (vitesse de transmission des informations, etc.). Quand un serveur se met à battre de l'aile, il faut souvent plusieurs jours pour trouver le « petit truc qui coince ». L'ennui avec le nouveau 36 15 CASUS, c'est qu'il y avait plusieurs « petits trucs qui coinçaient »...

La faute à qui ? J'ai envie de dire que tous ces problèmes ne sont dûs qu'à la malchance. Il serait en effet trop facile de blâmer notre nouvelle équipe informatique. Certains de ses membres ont quelquefois travaillé 36 heures d'affilée pour remettre le serveur à flot. Tout aurait dû bien se passer, mais ce n'a pas été le cas. Nous avons donc décidé d'interrompre CASUS, le temps de le remettre « vraiment » en état.

Inutile de préciser que nous présentons nos plus plates excuses à nos fidèles qui ont été victimes de tous ces incidents techniques « indépendants de notre volonté ». La réouverture est annoncée pour fin mai. Espérons que cette fois-ci les choses se passeront mieux !

A propos de philosophie minitelique...

Ceux qui se sont connectés sur le nouveau CASUS — au cours de sa courte et chaotique existence — ont pu constater que pas mal de choses avaient changé. Nous n'avons pas voulu « refaire » l'ancien serveur. C'est ainsi que certaines procédures ont été considérablement simplifiées (ex : les BAL n'ont plus de numéros, l'utilisation des petites annonces a été simplifiée, etc.). Par contre, nous avons été obligés de compliquer l'utilisation des « murs » du serveur. Désormais, pour qu'un texte soit lisible par tous, il doit d'abord être validé par nos soins. Ce choix nous a malheureusement été imposé par quelques aimables plaisantins qui avaient pris un certain plaisir à saccager cette rubrique sur notre ancien serveur. Je tiens cependant à préciser que notre « censure » (si ce mot est vraiment approprié) ne s'appliquera qu'aux textes injurieux ou illégaux (je rappelle également, pour ceux qui prendraient le train en marche, que la loi interdit de laisser apparaître des numéros de téléphone ou des adresses sur les murs ou dans les petites annonces).

Nous avons toujours de grands projets en réserve, mais nous préférons les garder secrets, tant qu'ils ne seront pas définitivement au point. Chat échaudé...

Restez en contact, nous vous tiendrons informés. ■

sub-magazine humeuristique

Le Barbare Déchaîné

Bonne année ! Et ceusses qui me disent que ce n'est pas la saison peuvent aller voir sous la neige s'ils ont raison !

Bonne année donc parce que vous allez avoir droit à de nouvelles résolutions pour mon irrégulière tribune. Tout d'abord j'éviterai dorénavant de tronçonner les diseurs de pis que pendre sur le jeu de rôle car je commence à avoir l'impression de rabâcher la même chose, ce genre de sentiment qui vous donne un goût de yaourt au mammouth dans la tête. Alors « le jeu de rôle est mort », « il tue », bref... tout ce mic-mac, si vous voulez avoir de la littérature dessus, reportez-vous aux anciens numéros.

Ensuite je vais aborder ici devant vous, en équilibre sur un fil, sans filet, une tronçonneuse d'une main une ombrelle de l'autre, de périlleux exercices intellectuels. Je veux dire (terme ordinaire du langage courant qui traduit, en langage quiche lorraine donne : « tu comprends », ou « quoi mec » ou encore « tu 'ois tu 'ois ») qu'ici dorénavant on va ré-flé-chir. C'est la rédaction qui m'a dit : il faut aborder les grands sujets de société, présentés comme « La marche du siècle » ou « Stars à la barre » et évoquant des problèmes graves et réels comme : le dé à 10 faces est-il diabolique ?, les wargameurs et les rôlistes ont-ils le même nombre de chromosomes ?

Bref, à partir de pas plus tard que dès à présent, ça va chier !

Les jeux « originaux »

Original ! Jamais vu ! Révolutionnaire ! Novateur ! On aura tout entendu... Maintenant pour vendre un jeu de rôle il faut un « plus », c'est à qui inventera un concept nouveau. Bref, il faut faire différent à tout prix.

Vous connaissez ma petite tête. J'ai déjà eu beaucoup de mal à me faire à l'idée que dans un jeu il fallait faire 1 au dé 20 pour réussir, alors que dans un autre c'était un échec. Sans compter les univers grandioses et insolites où le moindre aspirateur vous regarde avec ses petits yeux gourmands. Tiens, pour ne prendre que les jeux décrits dernièrement dans les éminentes pages du journal, j'apprends que je vais devoir faire des tests psychologiques pour créer mon personnage de MultiMondes, que je vais devenir un initié sans feuille de personnage à Hurlements et que de toute façon ça ne servira à rien parce que mes caractéristiques vont jouer au yoyo avec Athanor.

C'est bien simple, quand on me montre une nouvelle boîte de jeu, je me demande quelles nouvelles lois mathématiques, devant lesquelles Einstein resterait pantois, je vais devoir assimiler. Moi qui ai toujours été nul en « histoire-géo » je vais ensuite devoir apprendre Les guerres de succession, l'atlas du tragique millénaire, l'hydrographie du bas-empire Lunar. Stttttttooooooooppppppppp !

Moi ce que je veux, c'est un jeu avec des règles que j'ai déjà apprises. Un jeu avec un univers que je connais déjà par cœur. Je ne sais pas moi ! Je fais appel à vous, créateurs géniaux, repompeurs shadokesques ! Les sujets ne manquent pas. Tiens, pourquoi pas Bio-Man avec les règles de Donjons & Dragons, Dallas avec les règles de Cthulhu (avec un p'tit aménagement sur l'alcoolisme quand même).

C'est vrai ça, depuis des mois on nous anshluss avec l'avenir du jeu de rôle. Un métier qui ne survivra que par l'innovation et la créativité disent-ils... Mais je me maaaarre ! Si les voitures n'avaient pas été inventées, les maréchaux-ferrants existeraient encore. Mais oui ma brave dame !

Tiens, à partir de maintenant, et pour favoriser les jeux que j'aime, ceux qui n'inventent rien, qui n'apportent pas grand-chose mais avec lesquels on aime bien jouer, je vais décerner des tronçonneuses d'honneur.

Ah ! Ah ! Poisson d'avril ! Et ceusses qui me disent que ce n'est pas la saison peuvent aller voir à la marée s'ils ont raison. ■

MEILLEURS JEUX DE RÔLE/ÉLECTION 1988

Le serveur ICOR*CJR a consulté, comme l'année dernière, les rédactions des magazines Casus Belli, Dragon Radieux, Graal et Chroniques d'Outre-Monde (ancienne équipe) pour élire les meilleurs jeux de rôle disponibles en français.

- Le prix du meilleur jeu paru en 1988 va à RuneQuest (de Greg Stafford, édité par Chaosium/Avalon Hill et traduit par Oriflam).
- Le prix du meilleur jeu 100 % français va à Rêve de Dragon (de Denis Gerfaud, édité par la NEF).
- Quant aux autres prix, ils sont trois :

— Rôle d'or pour l'Appel de Cthulhu (de Sa,dy Petersen, édité par Chaosium et traduit par Jeux Descartes).

— Rôle d'argent pour RuneQuest (de Greg Stafford, édité par Chaosium/Avalon Hill et traduit par Oriflam).

— Rôle de bronze à égalité pour le Jeu de Rôle des Terres du Milieu (de Pete Fenlon, édité par ICE et traduit par Hexagonal) et Stormbringer (de Ken St-André et Steve Perrin, édité par Chaosium et traduit par Oriflam).



CHRONIQUES D'OUTRE-ÉQUIPE ?

Le propriétaire du journal Chroniques d'Outre-Monde a « remercié » l'équipe qui concevait et écrivait ce titre. Un nouveau rédacteur-en chef (Mr Christophe Grosjean) et de nouveaux collaborateurs auraient été engagés. Les prochains numéros seront donc différents de ce que nous lisions habituellement. Le premier « nouvelle formule » devrait être disponible à l'heure où nous paraissons. Le suivant est prévu pour la fin juillet. Wait and see !

Epreuve du feu Whog Shrog : petite mise au point...

A l'occasion du dernier Salon, j'ai eu la surprise de voir les gens de Siroz Productions me sauter sur le râble (fort courtoisement, dieux merci !) à propos de la critique que j'avais faite de leur jeu Whog Shrog. En relisant mon article, je me suis effectivement rendu compte que le ton de neutralité que j'avais adopté pour mon texte pouvait prêter à malentendu. Soyons clairs : j'ai bien aimé Whog Shrog ! Personnellement, je suis plutôt du genre « qui aime bien, châtie bien », alors il n'est pas question pour moi de retirer les petites réserves que j'ai formulées dans CB 50, mais elles ne doivent pas non plus être l'arbre qui cache la forêt ! Quoi qu'il en soit, j'ai été très heureux de faire la connaissance des gaillards du gang Siroz, qui se sont révélés très sympathiques. Ils avaient un peu le sentiment d'avoir été victimes d'une « injustice », alors j'ai tenu à faire cette petite mise au point. Je préviens cependant les éditeurs et les auteurs dont nous chroniquons les jeux, que nous mettons toujours un point d'honneur à en faire des critiques « honnêtes ». Nous avons quand même le droit d'avoir des opinions personnelles, non ?

NB : au moment de la rédaction de l'Epreuve du feu de Whog Shrog, je ne disposais que d'une photocopie non corrigée des règles. Entre autres modifications, les caractéristiques de la grenade atomique ont été changées dans la version définitive. Il fallait le préciser.

J. Balczesak

ERRATAS

Pour une fois, pas d'erratas au numéro précédent. Mais deux des jeux critiqués dans nos pages nécessitent, selon leurs éditeurs, quelques petites rectifications.

Les divisions de l'ombre

Plusieurs fautes de frappe émaillent le choix des compétences de l'avocat et de la vedette du spectacle. Il y a aussi quelques erreurs dans les exemples de combat (mais pas dans la règle). Les personnes désirant la liste complète et détaillée de ces erratas peuvent écrire à Flamberge, 65 rue Antoinette Mizon, 03300 Cusset. Tél : (16) 70.98.67.27.

Hurlements

Les valeurs données dans l'exemple page 30 du livret 1 pour les formes animales sont fausses. Ce sont les valeurs du tableau sur la même page qui sont justes.

Annabella Belli, Joe Casus et Le Barbare Déchaîné présentent: le trophée de la Société d'Encouragement des Fanzines 89, la mission!

concours fanzines: les résultats

«Votre mission, si vous l'acceptez, sera de faire LE fanzine, celui que tout le monde attend, celui dont on dira plus tard, les yeux rougis par l'alcool et les larmes: Oui, je l'ai lu!»



C'était en gros le message du concours de fanzines que nous avions lancé en décembre, dans notre n°48. Ceux que le démon de l'édition titillait se voyaient offrir une bonne occasion de se jeter à l'eau, et d'autres, déjà lancés, de sortir leur numéro-x-en-train-de-prendre-un-sérieux-retard. Ce concours visait également à aider les meilleurs d'entre eux par le biais d'un prix de 1000 F, moitié en argent, moitié en bons d'achat, et surtout d'une aide à la distibution de leurs œuvres. Afin d'équilibrer les chances, les zines pouvaient concourir dans trois catégories différentes. Nos critères nous ont fait mettre un peu de côté les zines de Diplomatie, mais vous les trouverez tous recencés dans la liste qui suit. Doit-on créer une quatrième catégorie lors d'un prochain concours similaire? Voilà qui fera l'objet de négociation avec les intéressés.

Les résultats ont été largement au-delà de nos espérances, puisque, du coup, nous avons pu recenser plus de soixante titres, tous plus tara"zine"boumant les uns que les autres*.

Parallèlement aux catégories de «genres», nous les avons séparés en quatre grandes Classes. Les voici, dans l'ordre de la plus grande neutralité alphabétique et complétés des conventions suivantes:

• **Nom du zine** et dernier numéro connu, prix, nombre de pages, format, périodicité. Adresse. *Contenu / Catégorie / type de jeux chroniqués.*

La catégorie peut être, suivant notre classification, un G (Généraliste, qui parle donc de plusieurs jeux bien différents), un S (Spécialiste, qui ne parle que d'un seul jeu ou d'une seule gamme de jeux — comme son nom l'indique) ou un H (zine d'Humeur et d'Opinion, qui dit les choses haut et fort). Les types de jeux sont JdR (Jeux de Rôle), Wg (Wargames), JdP (Jeux de Plateau) ou JdD (Jeux de Diplomatie).

Classe 1: les numéros UN

Entendez par là «ceux qui n'ont fait jusqu'à récemment qu'un numéro et dont la périodicité indiquée reste encore à prouver...»

• **Akallabeth** «Zine de Radio-Troll» n° 1, gratuit, 16 p., A4, apériodique. Radio-Troll — 1 rue Rachel — 95160 Montmorency. *Scn. JRTM, Les Aigles / Infos / G / JdR et Wg.*

• **Beff'toh «Espee Cruist»** n° 1, 15 F, 76 p., petit format, bimestriel. 5 avenue des Solitaires — 78320 Le Mesnil St Denis. *Scn. AD&D, AdC, Mega / Aides de jeux / G / JdR.*

• **Cirths de Gandalf** n° 1, 450 FB/an, 4 p., A4, apériodique. N. Kotowski — 25 rue Victor Gambier — 1180 Bruxelles, Belgique. *Infos / articles divers / S / Tolkien.*

• **Donjon** «La revue des donjons et des dragons» n° 1, 15 F, 44 p., A4, apériodique. Antiu de Xixona — 13 villa de Savoie — 77186 Noisiel. *Scn. / Aides de jeu / S / AD&D.*

• **Full Games Planète** n° 1, 5 F, 38 p., A4, apériodique. A. Sartori — 16 bld Colbert — 92330 Sceaux. *Scn. AdC, 1ère Légendes celtiques / Infos / Aides de jeu / G / JdR.*

• **Les Portes de l'effroi** n° 1, 4 F, 6 p., A4, apériodique. Collège Louis Aragon — Route de Briennon/Mably — 42300 Roanne. *Infos / G / JdR.*

• **Quendi** n° 1, 150 FB, 30 p., A4, apériodique. C. Delvaux — 10 chaussée de Namur — 5050 Eghezée, Belgique. *Infos / Aides de jeu / G / JdR et Wg.*

• **La Salamandre** n° 1, 13 F, 36 p., A4, bimestriel. Dracobus Production — 141 rue des Champs Guillaumes — 95240 Cormeilles en Parisis. *Scn. AD&D / Infos / Aides de jeu / G / JdR.*

• **Du sang d'la sueur** n° 1, gratuit, 8 p., A4, apériodique. Parti sans laisser d'adresse. *Aide de jeu / Mittar, nouveau JdR simple / G / JdR et JdP.*

• **Space Kangaroo** n° 1, 5 F, 8 p., A4, apériodique. F. Blayo — 8 rue des Portes Blanches, Bat. G — 75018 Paris. *Infos / interviews / G / JdR.*

• **Le Spectator** n° 1, 7 F, 14 p., A4, apériodique. E. Lambert — 7ter rue Bouton Gaillard — 77000 Vaux le Pénil. *Scn. AdC / Aides de jeu / G / JdR et JdP.*

Classe 2: les numéros DEUX

Ou encore «ceux qui sont manifestement sortis ou ont fait un effort pour l'occasion, et c'est très bien comme ça».

• **Autel 3 étoiles** n° 2, 10 F, 56 p., A4, mensuel. 19 rue des Platanes — 78870 Bailly. *Scn. AdC / Infos / Critiques / G / JdR (un numéro est consacré entièrement à un jeu).*

• **Coups Critiques** n° 2, 10 F, 40 p., A4, bimestriel. N. Van Vooren — Cidex A54 — 69440 Taluyers. *Scn. JRTM, Stormbringer, AD&D / Aides de jeu / S / JdR médiéval-fantastique.*

• **La feuille d'aventure** n° 2, ? F, 20 p., A4, apériodique. Guilde Flandres-Artois — 38, rue de la Boucherie — 59500 Douai. *Infos / Critiques / Humour / G / JdR et JdP.*

• **La Gazette de Polystyrène Jr** n° 2, 12 F, 22 p., A4, mensuel. Polystyrène — 64 rue du Château des rentiers — 75013 Paris. *Scn. Pendragon, Infos / Aides de jeu / Humour / G / JdR.*

• **Mâchicoulis** n° 2, 10 F, 36 p., A4, bimestriel. 33 rue de Verdun — 57000 Metz. *Scn. Star Wars, Pendragon / Critiques / Aides de jeu / G / JdR.*

• **Nolgia** n° 2, 10 F, 32 p., petit format, mensuel. L'Aiglon, Section Jeux de rôle — 8 rue Minvielle — 33300 Bordeaux. *Scn. Animonde, multijeux / Aides de jeu / G / JdR.*

• **Runes Maléfiques** n° 2, 30 F/an, 10 p., A4, 5 numéros/an. 6 rue Guérin — 29243 Guilers. *Aides de jeu / G/ JdR.*

• **Scène à Rio** n° 2, 15 F, 40 p., petit format, mensuel. A. Bonneau — 2 rue du midi — 21800 Quétigny. *Scn. «post-apocalyptique» multijeux / Critiques / G / JdR.*

• **Sphinx** n° 2, 20 F, 36 p., A4, apériodique. Association 20 naturel — 8 rue du général Galliéni — 78220 Viroflay. *Scn. Zone, Silrin, Bitume / Aides de jeu / Infos / G / JdR (Croc et Siroz).*

• **Wight Spirit** n° 2, 10 F, 32 p., A4, apériodique. MPT de l'Harteloire — 29200 Brest. *Infos / Humour / H / JdR.*

• **Zuplud Club Niouzes** n° 2, 8 F, 36 p., A4, apériodique. Dammarie les Lys Animation — 133 rue C. de Gaulle — 77190 Dammarie les Lys. *Scn. AdC, Air Force, Squad Leader / Infos / Humour / G / JdR, JdP et Wg.*

Classe 3: les Grands Anciens

Pour un fanzine, ça veut dire «au-delà du numéro 2»... mais nous ne parlerons ici que du dernier numéro paru, arrivé dans les trois derniers mois.

• **A la Trollesse Lubrique** n° 4, 12 F, 70 p., A4, irrégulier. F. Zerbib — 6, rue Bernard Palissy — 94200 Ivry sur Seine. *Scn. AdC, Stormbringer, Star Wars, Multijeux / Infos / Critiques / G / JdR.*

• **L'Antre du Dragon** n° 7, 25 F, 60 p., A4, apériodique. P. Plancoulaine — 45 av. du Nord — 93360 Neuilly Plaisance. *Scn. Celtique, 1001 nuits, Table ronde/ Aides de jeu / S / Légendes.*

• **Broos** n° 4, 25 F, 42 p., A4, apériodique. F. Weil — 19 rue Duméril — 75013 Paris. *Scn. / Aides de Jeu / S / RuneQuest.*

• **Le Bulletin de la Guilde** n° 14, 10 F, 20 p., A4, bimestriel. Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation — 9 rue de la Paillette — 35000 Rennes. *Scn.*



Spécialissimus, Beauparlus et Générallissimus, les trois marionnettes créées par Frédéric Desmares et offertes aux gagnants selon leur catégorie...

AD&D / Infos / G / JdR et JdR grandeur nature.

• **Les Cahiers Ludiques** n° 3, 10 F, 16 p., A4, apériodique. R. Jaulin — 12 place Viollet le Duc — appartement 33 — 85000 La Roche sur Yon. *Infos / Interviews / Humour / G / JdR.*

• **Le Casque Sanglant** Titre Plagié n° 4, 10 F, 14 p., A4, toutes les six semaines. D. Delhez — 13 clos des Béguines — 4850 Verviers, Belgique. *Infos / Critiques / Humour / G/ tous jeux.*

• **L'Echo Rôles** n° 5, 3 F, 8 p., A4, apériodique. 2 rue du Point de Vue — 92310 Sèvres. *Interviews / Nouvelles / G / Hors catégorie.*

• **Eniz** n° 6, 4 F, 6 p., A4, mensuel. P Duval — 13 rue Edouard Herriot — 74300 Cluses. *Scn. AD&D / Infos / Aides de jeu/ G / JdR.*

• **Fyfos** n° 9, 10 F, 22 p., A4, mensuel. S. Gesquière — Montigny aux Amognes — 58130 Guérigny. *Scn. Warhammer 40 000, Bushido / Infos /Aides de jeu / Critiques / G /JdR et Wg.*

• **Galactic News** n° 4, 24 F/5 numéros, 4 p., A4, mensuel. S. Gaudefroy — 120 rue de l'Ouest — 75014 Paris. *Aides de jeu / S / JdR «science-fiction».*

• **Game Report** «fanzine ludique lyonnais» n° 5, 2 F, 8 p., moyen format, apériodique. MJC de Ste Foy les Lyon — 112 av. du Maréchal Foch — 69110 Ste Foy les Lyon. *Infos / Critiques / G / JdR.*

• **La Gazette du Troll Bossu** n° 7, gratuit, 44 p., petit format, bimestriel. F.M.J.T. — 27 rue Chassain de la Plasse — 42300 Roanne. *Infos / Aides de jeu / G / JdR.*

• **Infozine** n° 5, gratuit et réservé aux membres de l'association, 36 p., petit format, bimestriel. ASBL «La guilde des fines lames» — 1 av. du parc — 4920 Chaudfontaine, Belgique. *Infos / Aides de jeu / G / JdR et JdR grandeur nature.*

• **La Légende des Mites** n° 9, 10 F, 80 p., A4, apériodique. Association EROC — 55 rue de la Gare — 94230 Cachan. *Scn. Table Ronde / Mini-scn. Jeux divers / Infos / Humour grinçant / H / JdR.*

• **Mach die Spuhl!** n° 55, 50 FB, 53 p., A4, bimestriel. M. Lambotte — 39/2 rue Wiertz — 4000 Liège, Belgique. *Infos / Comptes rendus de parties / Aides de jeu / S / JdD par correspondance.*

• **666**, Le Magazine de l'Horreur n° 5, 12 F, 48 p., petit format, 3 numéros/an. P. Rousseau — 9 rue de Chanzy — 21000 Dijon. *Aides de jeu / Nouvelles / S / JdR «épouvante».*

• **Méluzine** «Mazine, quel fanzette!» n° 6, 15 F, 40 p., A4, apériodique. AMJ — 124 av. Aristide Briand — 92120 Montrouge. *Scn. AdC, Médiéval-fantastique, Bushido / Infos / Critiques / G / Tous jeux.*

• **Ombre** «Le journal qui claque des dents» n° 5, 10 F, 26 p., A4, bimestriel. S. Sauvêtre — 12 rue Sacrot — 94160 Saint Mandé. *Nouveau JdR / Scn. / Aides de jeu / S / JdR «épouvante».*

• **Le Petit Gob'** n° 4, 12 F, 29 p., A4, apériodique. F. de Magalhaes — 13 rue de la Grande Gambaude — 63000 Clermont-Ferrand. *Nouveau JdR / Nouveau Wg / G / JdR et Wg.*

• **Pleine Lune** n° 3, 10 F, 7 p., A4, mensuel. F. Pernet — Les marronniers — 74580 Viry. *Aides de jeu / G / JdR.*

• **Plié en Deux** n° 51, 30 FS/an, 42 p., A4, bimestriel. P. Antoni — 15 rue Gilbert — 1217 Meyrin, Suisse. *Infos / Comptes rendus de parties / Aides de jeu / S / JdD par correspondance.*

• **Le Sanctuaire des Volcans** n° 5, gratuit, 16 p., A4, bimestriel. Association Jeux Chamalièrois — 11 rue du Bosquet — 63400 Chamalières. *Aides de jeu / Comptes rendus de parties / G / JdR et Wg.*

• **Trahison** n° 19, 15 F, 60 p., petit format, mensuel. Belphégor Association — 76 bld de Magenta — 75010 Paris. *Infos / Comptes rendus de parties / Aides de jeu / S / JdD par correspondance.*

• **Triumvirat** n° 40, 10 F, 36 p., petit format, mensuel. E. Déniel — 7 rue du Léon — 29000 Quimper. *Infos / Comptes rendus de parties / Aides de jeu / S / JdD par correspondance.*

• **Vopaliec** n° 104, 100 F/an, 48 p., petit format, 10 numéros/an. P. Verry — 26 square des anciennes provinces — 49000 Angers. *Infos / Comptes rendus de parties / Aides de jeu / S / JdD par correspondance.*

• **Vortigern** n° 128, 120 F/an, 40 p., petit format, mensuel. C. Mansart — 249bis rue de Rosny — 93100 Montreuil. *Infos / Comptes rendus de parties / Aides de jeu / S / JdD par correspondance.*

• **Walter PPK** n° 8, 15 F, 46 p., A4, apériodique. 99 bld Raspail — 75006 Paris. *Scn. AdC / Infos / Aides de jeu / Interview / H / JdR.*

Classe 4: existent-ils toujours?

Leur dernier numéro date de quelques temps mais avec le jeu des périodicités irrégulières des uns et des autres, il est parfois difficile de s'y retrouver. Certains d'entre eux, aux dires de leurs auteurs, existent toujours, quelque part dans le paradis des fanzines. (La périodicité a été remplacée par le mois de parution du dernier numéro).

• **ADD** News n° 1, 2 F, 3 p., A4, septembre 88. La Compagnie Céleste — P. Bouvier — 23 rue Joliot Curie — 93100 Montreuil. *Infos / Critiques / G / JdR.*

• **AM'ATEUR** n° 3, gratuit, 4 p., A4, octobre 88. 26 rue Dugommier — 75012 Paris. *Infos / G / JdR.*

• **Aphaia** n° 3, 22 F, 48 p., A4, mai 88. Association Stonehenge — 12 rue des Patins — 30000 Nîmes. *Scn. James Bond, AdC, Les trois mousquetaires, Stormbringer / Aides de jeu / Infos / G / JdR.*

• **Dragons & Dentés** n° 2, 10 F, 24 p., A4, janvier 89. C. Hoezn — 32 bd Clémenceau — 67000 Strasbourg. *Scn. / Aides de jeu / S / AD&D.*

• **Feerik** n° 3, 50 F/an, 36 p., A4, janvier 89. E. Kloczko — 22 rue Victor Hugo — 78800 Houilles. *Aides de jeu / S / Tolkien.*





Joute dessinée entre vainqueurs. Chaude ambiance!

• **Hexagone** n° 4, gratuit, 6 p., A4, décembre 88. Association Québécoise des Joueurs de Simulation — 4545 av. Pierre de Coubertin — C.P. 1000 succ. M Montréal, Québec — H1V 3R2. *Infos / G / JdR et Wg.*

• **Hydromel** n° 3, 15 F, 44 p., A4, juillet 88. 6 rue Kleber Darboussèdes — 83000 Toulon. *Scn. James Bond / Aides de jeu / Infos / G / JdR.*

• **Les Jardins de Féa** n° 5, gratuit, 16 p., A4, mars 88. Section Féathalion U.S.M.L. — 99 rue de la Muette — 78600 Maisons Laffitte. *Aides de jeu / Infos / G / JdR et Wg.*

• **Loi & Chaos** n° 3, 25 F, 60 p., A4, décembre 88. Simulor — 76 bld de Magenta — 75010 Paris. *Scn. RuneQuest, AdC, Stormbringer / Critiques / Aides de jeu / S / JdR «Chaosium».*

• **Ludozine** n° 3, 80 FB, 40 p., A4, janvier 89. 12 av. du Parc — 4920 Embourg, Belgique. *Critiques / Aides de jeu / Infos / Nouveau jeu / G / JdR et Wg.*

• **Pan Tang** n° 5, 10 F, 12 p., petit format, août 88. 1 rue Max Jacob — 81100 Castres. *Scn. / Aides de jeu / S / Stormbringer.*

• **Par Crom!** n° 3, 7 F, 10 p., A4, décembre 88. J.K. Béron — Ecole de Ste Colombe — 69560 Sainte Colombe. *Infos / Aides de jeu / G / JdR.*

• **Le Sorcier des Abîmes** n° 4, 8 F, 38 p., A4, janvier 89. H. Lefebvre — 21 rue des Brice — 54000 Nancy. *Scn. AD&D / Aides de jeu / Infos / G / JdR*

(BON! FAUT QUE J'Y AILLE ... HIPS

membre de la LdM nous faussant compagnie après le repas

Les nominés

La deuxième phase, après ce tri exténuant, a consisté en un certain nombre de lectures et de re-lectures, pour aboutir à la proposition des «nominés» dans chaque catégorie....

Instant de douce euphorie précédant le lever du rideau, oui, c'est bien elle, Annabella elle-même qui va nous annoncer les noms des nominés, un peu de silence s'il vous plaît.

Nominés, dans la catégorie **Généraliste**, pour le prix Annabella Belli:
— Les Cahiers Ludiques;
— L'Echo Rôles;
— Fyfos;
— La Gazette de Polystyrène Jr;
— Ludozine;
— Méluzine;
— Nolgia;
— Sphinx.



Nominés, dans la catégorie **Spécialiste**, pour le prix Joe Casus:
— L'Antre du Dragon;
— Broos;
— Coups Critiques;
— Feerik;
— Galactic News;
— Ombre.

Nominés, dans la catégorie **Zine d'Humeur et d'Opinion**, pour le prix du Barbare Déchaîné:
— La Légende des Mites;
— Walter PPK;
— Wight Spirit.

Tout cela fut fait dans le plus grand calme et ponctué par les applaudissements discrets de la foule réunie pour l'occasion. Les spécialistes, les «grands» du monde de l'édition, du jeu et de la pêche melba s'éloignèrent pour délibérer, en toute sérénité. Répondirent à l'appel de Casus des personnages comme Edgard Dugrain, Philippe Latraverse ou Aline Siskotska, en tout quarante et un juges, impartiaux, remplis du sens de leur devoir et prêts à tout pour faire triompher la Justice, la Loi et le Jeu, dans un effort constant d'amélioration des contributions de chacun et des autres aussi. (C'est bon, j'arrête là, tu penses que ça suffit?.

Bref, après des heures de délibération intense et passionnée, de re-re-lecture (ouh! les petits caractères mal photocopiés), après quatorze tours de vote et vingt-trois cafetières, les résultats tombèrent, tout le monde s'étant enfin mis d'accord. Musique, champagne et projecteurs, la parole est à Annabella Belli:

Tout d'abord, nous tenons à décerner deux prix, hors concours et totalement imprévus mais néanmoins mérités, au fanzine Les Cahiers Ludiques, pour la qualité de ses interviews et l'humour omniprésent dans ses pages... et au fanzine L'Echo Rôle, totalement inclassable.

Le fanzine idéal serait celui capable de regrouper à la fois les qualités des Cahiers Ludiques, le sérieux de la réalisation des vainqueurs des prix Annabella et Joe et le «sarcasme circonstancié» de celui récompensé par Le Barbare.

• Le trophée S.E.F 89, catégorie Généraliste, prix Annabella Belli a été décerné à **Nolgia**, fanzine de JdR éclectique (applaudissements nourris).

• Dans la catégorie Spécialiste, le prix Joe Casus, a été décerné à **L'Antre du Dragon**, fanzine entièrement voué à la série de jeux de rôle Légendes (applaudissement légendaires).

• Et enfin, catégorie Humeur et Opinion, prix Le Barbare Déchaîné (grondement de satisfaction dans la foule ET dans les coulisses), la quasi-unanimité des juges a désigné **La Légende des Mites**, pour sa hargne, sa haine et son ton particulièrement méchant (hurlements de joie et de rage mélangé).

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui, l'année prochaine nous réservera peut-être de nouvelles (bonnes) surprises du même type!





Les zines vainqueurs, leurs brillants auteurs (si brillants que la photo est mal exposée, zut!) et trois membres du jury...

La remise des prix

Chaque titre primé du concours fanzine a donc reçu 1000 F, moitié «vrai» argent, moitié bons d'achat.

De plus, le prochain exemplaire de leurs œuvres sera distribués par nos soins dans des boutiques dont nous vous donnerons la liste dans CB n° 52.

Comme si cela ne suffisait pas, chacun repartit avec comme trophée un dessin original d'Annabella Belli, de Joe Casus ou du Barbare Déchaîné, aimablement offerts par leurs dessinateurs respectifs, Rolland Barthélémy et Coucho (à propos, as-tu lu toutes les aventures du Banni?).

Et la surprise? Et la surprise? Il s'agissait de trois marionnettes spécialement fabriquées par Frédéric Desmares pour l'occasion. J'ai nommé Générallissimus, Spécialissimus et Beauparlus dont les ficelles seront désormais tirées par les responsables des fanzines.

Pour ne pas être en reste, et avant la photo de famille, chacun des responsables des fanzines nous dessina sa mascotte. Quelle belle journée!

André Foussat

*** Aparté du rédac'chef, en coulisse, pour ne pas briser l'atmosphère:**

Mes cocos, je suis sacrément déçu du manque de «spécialistes»! Courriers, téléphones, même nos meilleurs amis nous abreuvent de leurs plaintes pleines de trémolos: *Ah, pourquoi CB ne parle-t-il jamais de notre jeu préféré?* La réponse est simple: en 108 pages, nous arrivons à couvrir pas mal de choses, mais certes pas la vingtaine de jeux en français, et encore moins les deux cents et des poussières qui existent. En dessous d'une certaine «masse critique» de pratiquants, impossible de suivre un titre régulièrement au détriment des autres!

Aussi l'un des buts de ce concours était de faciliter le lancement de zines servant à la fois de lien entre les fans d'un jeu précis et de «pub» susceptible d'en grossir le nombre. Il semble que leur «passion» pour le «meilleur jeu du monde» n'ait pas vraiment suffi à remuer le derrière des trémolistes précités. Où sont les zines sur Space-opera-aux-centaines-de-fans, Jorune-le-bien-aimé, Rolemaster-le-pas-assez-encensé, Bushido-si-peu-suivi-de-suppléments, et d'autres encore? Personne pour faire même semblant d'être prêt à bouger pour eux? My God, CB n'est-il qu'une vache à lait pour assistés acariâtres? Bon. On remet ça l'an prochain, ne dites pas que vous aurez été pris de court.

DGx



Lettres choisies

A nouveau bimestre, nouvelle fournée de votre estimable courrier. C'est vrai, nous ne passons pas assez de vos gentilles lettres qui nous encouragent, et nous avons tendance à ne montrer que celles qui nous critiquent. Mais commençons justement par un lecteur qui nous dit vouloir détruire plutôt que construire. Etrange attitude, immature et boutonneuse a priori. Mais ne jugeons pas trop vite et lisons ensemble.

Philippe Franck, Hoelschloch

Monsieur,
Cette fois c'en est trop, je saisis ma plume à deux mains et je vous écris (vous avez déjà essayé, vous, d'écrire en tenant votre plume à deux mains ? Essayez, c'est loin d'être facile !), je vous écris disais-je afin de faire quelques critiques. On a un peu trop tendance de nos jours à faire des critiques constructives : faites ceci et CB sera mieux qu'avant ! Il n'est absolument pas question que je me laisse gagner par cette vile démagogie : mes critiques seront destructives !
Remarque 1 : je viens de faire la preuve que l'on pouvait faire violent sans faire vulgaire, alors prenez-en de la graine.
Critique 1 : (en relation avec la remarque 1).
C'est mou tout ça. Mais où sont les heureux temps de la polémique sur les JdR. Il y a bien eu l'encart publié par CB, COM et Drag' Rad pour défendre le JdR et définir ce que c'était ! La presse du JdR a fait bloc, et c'était très sain. Mais à l'intérieur même du JdR, il y a des abus. Est-il normal par exemple que Cry Havoc coûte £8 en Angleterre (la livre est à un peu plus de 10 francs) et 180 francs en France.
Il en va de même pour les figurines ! On prend les JDJDR (référence kulturelle) pour des c... (oh pardon !). Je n'accuse pas les auteurs qui ont bien assez de mal à gagner leur vie du JdR, mais les intermédiaires et importateurs ! Un seul journal avait tenté de réagir, c'était Info-Jeux qui a malheureusement disparu.
Critique 2 : vous le dites vous-même dans CB 50 (tiens à propos, félicitations pour votre 50e numéro, c'est assez rare pour être signalé, et vous auriez pu essayer de fêter ça à votre façon en republiant par exemple un scénario paru dans le n° 1, ou en commémorant au moins, une larme à l'œil devant tout ce que vous avez déjà fait, votre passé héroïque, mais non : tout est comme d'habitude. CB est capable d'évoluer (encore heureux), mais pas d'innover. Laelith ? Feu le Nain Blanc avait fait Irillian. D'ailleurs vous avez eu droit à une critique 2 bis à l'intérieur d'une parenthèse) (si vous ne vous souvenez plus du début, recommencez cette page en sautant les parenthèses) « Il est quasiment impossible de juger un jeu de rôle ou un wargame sans l'avoir pratiqué longuement ».
Et pourtant, c'est ce que vous n'arrêtez pas de faire. Je ne demande pas aux rédacteurs de mettre une ceinture de chasteté et de ne jouer qu'à un seul jeu sans en changer, mais je doute que J. Balczesak (encore un pseudo pour éviter d'être la cible des lecteurs mécontents incapables d'orthographier correctement) connaisse toutes les finesses de Whog Shrog alors qu'il vient à peine de paraître. Par contre, bravo pour l'article sur GURPS, complet et intéressant, il recensait entre autre toutes les extensions parues à ce jour et sans lesquelles un JdR ne saurait exister.
Je sais bien que les nouveautés doivent être présentées, mais CB n'est pas une revue destinée à être un support publicitaire. Je conçois plutôt une revue de JdR comme une aide non pas seulement à l'achat, mais aussi à l'utilisation de JdR. Les têtes d'affiche me semblent largement suffisantes pour une présentation des qualités et défauts d'un jeu. Le meilleur moyen de déterminer si un JdR est valable ou non, c'est d'attendre un an ou deux. S'il existe toujours, c'est qu'il est bon.
Je sais, il y a des exceptions (AD&D et Skyrealms of Jorune), mais je suis persuadé que le bouche à oreille marche très bien et marcherait encore mieux si l'on ne se reposait pas sur des revues comme CB ! Je n'ai jamais lu dans CB un compte-rendu de partie, et pourtant (à moins que les rédacteurs de CB ne passent tout leur temps à rédiger des articles et n'aient plus le temps de jouer, ce qui serait grave). Je suis sûr qu'il y a là matière. Et les articles conçus comme des aides de jeux me semblent bien plus intéressants que ces odieux verbiages qui présentent un jeu et qui font que en finissant la « critique » de Whog Shrog, l'on se souvienne qu'un individu dans ce jeu court le 1500 m en 3 minutes !
Qui se souvient des « Questions de Calibre » (armes à feux pour CoC), « Sorts de Tante Zanie », les « 13 JdR de fantasy du banc d'essai » (par ailleurs si controversé !), des géniales maladies de Devine qui vient dîner ce soir...
Restez-là, c'est pas fini.
Les wargameurs l'ont compris. Ils osent faire dans l'abstrait, dans le « sérieux » (cf l'article Jouer plus souvent).
Critique 3 : Attention, danger ! CB s'aseptise. En dehors des rubriques habituelles, point de salut ! semble être la devise du journal.
Je prends un exemple : « Profession » qui à l'origine était intéressante et pleine de remarques très justes s'est progressivement transformée en article bateau où l'on répétait tous les deux mois la même chose : ne jouez pas de Grosbills, l'univers est superbe, si l'on sait s'y intégrer (quel univers ne l'est pas ? et n'est-ce-pas l'objectif du JdR de faciliter cette intégration ?). Et je ne parlerais pas des scénarios. Sont-ils trop longs, trop courts, trop multijeux, trop ciblés, trop pas assez ? Je m'abstiens, d'autres critiquent bien assez.
Dans l'ensemble, excusez-moi de vous dire cela, mais je trouve bien souvent que CB prend de l'âge. Vous vous plaignez (indirectement) que vous n'ayez pas assez de choix en ce qui concerne les articles que l'on vous propose. Eh bien faites-le savoir (j'ai déduit ceci de la réponse à une lettre concernant un scénar' RQ dans CB 50). Avouez ouvertement que de jeunes auteurs peuvent envoyer leurs écrits à CB, 5 rue de la Baume Paris.
Remarque 2 : j'ai dit que ce serait une critique destructive et en conséquence, je ne peux vous envoyer d'articles !
Ensuite, n'attendez pas que l'on vous envoie des scénarios, mais demandez-les. Il suffit de jeter un œil dans les Nouvelles du Front pour que l'on s'aperçoive du nombre de scénarios utilisés lors de conventions et autres tournois !
Sur ce, je m'aperçois que je suis bien parti pour remplir une nouvelle page, et ne désirant pas être la cause d'une surcharge de travail pour vous, je vais être bref (!).
Vous remarquerez que malgré les critiques, je continue d'acheter CB (bien obligé, je suis abonné !), cela signifie simplement que les autres font bien pire et qu'il y a aussi de très bonnes choses dans CB. Qui aime bien châtie bien, et je pense avoir fait des critiques relativement virulentes.
Amicalement.

Cher lecteur,
Tu nous dit que ta lettre est destructive, soit ! Tu comprendras donc que j'ai fait mander le Barbare pour y répondre (quoique Joe soit repassé sur sa copie pour tempérer son langage et ajouter quelques précisions au nom de la rédaction). Mais auparavant, il me semble bien avoir déjà vu ton nom dans notre revue. N'es-tu pas l'auteur du scénario « Transport d'armes », pour Siège, paru dans CB 47 ?
Gros bisous, Annabella.

LES CRAPOUGNATS

A KE POURQUOI MA TORCHE MAGIQUE PORTE MOINS LOIN QUE LA TIENNE ?

C'EST QUE LA MIENNE, A KE ELLE EST ADÉDÉ 2e EDITION !

Avec un ADÉDÉ classique, votre " ne valait que 3m. Avec le nouvel ADÉDÉ/ 2e édition, le " vaut maintenant 10m! Essayez-le, vous serez convaincu...





Estimable lecteur,
Avant tout un aparté à la rédaction (je ne suis pas Destructeur, vous confondez avec un autre barbare). Mais je vais quand même répondre à ta lettre. Vite fait et point par point, sans trop de grandes phrases, parce qu'au bout de trois lignes je commence à m'ennuyer.
1) Tu joues à Siège. Tu sais donc que la gamme Cry Havoc n'est pas seulement importée. Elle est aussi traduite, adaptée et modifiée par Duccio Vitale. Tu as peut-être raison sur le fond (et encore !) mais la prochaine fois, choisis mieux tes exemples.
2) Nous n'avons pas fêté le n° 50 parce que nous pensons (enfin je veux dire : la rédaction pense) qu'il est préférable de fêter le n° 100. Et nous n'avons pas encore l'habitude de nous nombriler le passé. Au contraire de certains lecteurs qui sont déjà de vieux ronchons rôlochards et que « nomdid'ju c'était l'bon temps dans l'temps ». Je te signale qu'à la fin de ce numéro il y a une liste des fanzines qui eux, proposent de nombreux scénarios comme dans nos premiers numéros (en passant : sais-tu qu'il n'y avait pas de scénario jeu de rôle dans notre n°1 ?).
3) « Il est quasiment... » hé oui ! Nous persistons et nous signons. Il te suffit d'être un peu plus attentif. Je récapitule donc pour que ça entre bien dans ta caboche :
— Les têtes d'affiche sont des « ouvertures de boîte ». Si elles donnent un avis, c'est celui d'un habitué du jeu de rôle (ou du wargame) qui après une première lecture et un début de partie (parfois) livre ses impressions. Deux personnes peuvent très bien avoir des avis différents sur un même jeu. J'espère que tu as l'intelligence de comprendre que la tête d'affiche n'est pas la parole de Dieu. Si nous ne faisons pas plus tard d'article ou de scénario pour ce jeu, c'est que nous l'avons finalement estimé peu intéressant. Ou vu qu'il ne concernait que douze personnes en France.
— L'épreuve du feu est la découverte plus approfondie d'un jeu. Pour permettre aux lecteurs de mieux le percevoir nous vous proposons en général une critique, un scénario d'introduction (qui même s'il n'est pas « génial » est sensé montrer l'ambiance de l'univers) et une aide de jeu. Le scénario et l'aide de jeu étant presque toujours conçus par le créateur, ils garantissent au moins la conformité avec l'image qu'il veut donner de son jeu. Bien sûr, nous n'y avons pas joué pendant deux ans mais nous avons déjà une opinion et nous privilégions la découverte par le lecteur. Quant aux cas précis de MultiMondes, Whog Shrog ou Athanor, nous avons eu en notre possession les versions finales de ces jeux entre un et deux mois avant leur mise en vente.
— Le portrait de famille, comme son nom l'indique, suppose que le jeu ait déjà un passé. Comment veux-tu que nous fassions paraître un article sur toutes les extensions d'un jeu qui n'en a pas, gros malin ! (un mot aussi : Jean Balczesak n'est pas un pseudo).
4) C'est vrai que Profession pouvait sembler s'enliser. Mais franchement, en prenant les deux dernières est-ce vrai ? Profession : paranoïaque me semble plein de conseils difficilement utilisables dans un autre jeu. Profession : Gardien des Rêves est orienté vers le travail du meneur de jeu et contient une intéressante réflexion sur la complexité apparente des jeux de rôle. Mais effectivement, si tu ne retiens que « 1500 m en 3 mn » au lieu de lire l'article à fond...
5) Mais il faut nous lire de temps en temps cher ami. Nous avons déjà plusieurs fois signalé que nous recevions des scénarios de nos lecteurs. Il est vrai par contre que peu répondent à nos critères. C'est à dire : une longueur analogue à nos scénarios usuels (c'est le critère le plus difficile, car quand vous faites des scénarios pour vous, vous avez tendance à les faire trois ou quatre fois trop longs) / une idée originale (nous avons encore trop souvent l'objet magique à chercher au fond d'un labyrinthe construit façon : 1 salle — 1 monstre — 1 trésor) / une certaine qualité d'écriture (tous nos scénarios sont relus et réécrits plusieurs fois, mais il est parfois plus long de reprendre et de réécrire complètement le scénario d'un lecteur que d'en commander un autre original, sans compter que certains de ceux qui envoient leurs œuvres ne veulent pas qu'elles soient retouchées).
Nous lisons tous vos scénarios, vos idées d'encart wargame, etc. Comment pensez-vous qu'ont commencé la plupart des collaborateurs de Casus ? Mais il faut nous donner le temps de les faire lire et tester, et parfois de les retravailler, avant une éventuelle publication.
Histoire de terminer par quelque chose de rigolo : il y a quatre mois, nous pensions publier un scénario James Bond écrit et joué pour un tournoi de Sup'Aéro Toulouse. En première lecture, il nous semblait correct, bien que des allusions à un James Bond gaffeur et stupide nous obligeaient à quelques modifications. Or l'intrigue reposait sur un colonel (genre Olrik) qui voulait envoyer un missile (du type lancé par les sous-marins nucléaires) en Europe, histoire de faire commencer une guerre. Comment les espions prenaient connaissance du complot ? Le sous-marin nucléaire construit par le méchant colonel dans un petit lac suisse avait son réacteur atomique qui fuyait et qui avait contaminé la faune... Un sous-marin dans un lac ? Nucléaire en plus ? Pour lancer un missile que n'importe quelle rampe peut envoyer ? Ainsi finissent malheureusement la plupart des scénarios de tournois. Ecrits en vitesse par des bénévoles qui font leur possible, ils sont la plupart du temps plein de défauts de logique ou l'histoire est peu crédible.
Et enfin pour finir : tu aurais pu être plus virulent. Tes attaques manquent un peu de punch, mais nous te remercions de nous permettre de préciser certains des objectifs du journal.

Le Barbare (soigneusement muselé par l'intrépide Joe Casus)

William Moureau, Talence

Annabella et Joe
je vous salue !
Les amis, je vous trouve un peu gonflés ! Dans le n° 50, vous nous encouragez, nous lecteurs, à diversifier nos activités. Entièrement d'accord avec vous, je partage mon temps entre JdR, wargame et quelques études.
Mais je ne peux m'empêcher de vous faire remarquer que vos jeux en encart sont d'une monotonie effarante. En un an, vous sortez six encarts. Cette année, trois furent des reprises des « Arapiles » et deux des annexes JdR pour le moins limitées dans le nombre d'utilisateurs potentiels (l'encart « Guerre des Etoiles »).
N'habitant pas près d'un club, je n'ai pas le loisir de faire des compétitions sur vos encarts mais de toute façon, je suis sûr que la variété — dans les époques, les thèmes, les règles — rétabliraient certaines injustices.
Même, depuis que je vous lis (n° 10-11) je ne me rappelle pas avoir joué un encart « marin ». Pourquoi ne pas faire appel aux lecteurs pour renouveler les systèmes ? Ceci dit, 1940 était fantastique et Sentiers obscurs admirable. Et il y en a d'autres... (FAR 90).
Je trouve, enfin, que vos encarts devraient être liés aux thèmes de vos articles : pourquoi pas des wargames stratégiques, S.F. ?
Je ne peux que vous féliciter pour vos articles passionnants et variés ! Persévérez !

Cher lecteur,
TU AS RAISON, et c'est bien pour cela que nous proposons dans notre prochain numéro un jeu sur les manifestations urbaines (flics et manifestants). Nous préparons aussi depuis plusieurs mois un jeu diplomatique mais sa mise au point est bien difficile. Comme pour les scénarios nous acceptons les propositions des lecteurs. Mais là aussi, il faut que les règles ne soient pas trop longues, que le jeu soit fini et testé. Seule la présentation du plateau n'a pas à être parfaite, puisque nous le redessinons. Ne comptez pas non plus sur une réponse rapide, il faut le temps que votre jeu soit étudié.
Un dernier mot sur les Arapiles. Si nous continuons à proposer des variations sur ce système, c'est pour que le championnat de France de wargame, qui se joue sur ces cartes, ne soit pas trop difficile aux nouveaux venus, et qu'il connaissent déjà un peu les règles.
Sincères amitiés, Joe Casus.

Jean-Baptiste André, Mougins

Cher Joe et Annabella,
(...) Vous testez des jeux, c'est très bien. Mais je trouve que vous devriez auss critiquer ce qui s'y rattache directement, les scenarii. C'est tout juste si certains pointent le bout de leur couverture dans les têtes d'affiche, qui ne constituent par une critique mais un survol. Juste une page, pas plus, dans laquelle vous critiqueriez cinq ou six scenarii, vous ne pouvez pas refuser ? Par pitié ! S'il vous plaît (...)

Cher ami,
Il y a longtemps, nous critiquions les scénarios. Et nous recevions des lettres incendiaires des meneurs de jeu qui

nous accusaient de déflorer le sujet. Comme la seule autre alternative est de dire : ce scénario est bon ou, ce scénario est mauvais, nous ne critiquons plus les scénarios.
Amitiés désolées, Annabella.

Frédéric Jonis, Marseille

Réponse à un Elendil de pacotille
Il est facile de critiquer un jeu de rôle encore faut-il le faire avec raison.
Les elfes ne parlent que leur langue : non ! non ! et non ! Galadriel et Celeborn s'adressent à la Compagnie de l'Anneau en westron, Legolas parle le westron.
Donc 1 point pour moi
On continue : tu n'as pas vu d'elfe jeter de Boules de Feu. Y-a-t'il une scène où l'on trouve un elfe magicien qui doive en jeter une : non.
2 points à zéro
Pourtant les elfes utilisent la magie, on est d'accord. Sinon Fondcombe serait tombé depuis longtemps comme la Lorien.
3 points
Tu t'affirmes fan de Tolkien et érudit en la matière toutefois la bénédiction d'Helluin est bizarre (une étoile peut-elle protéger quelqu'un ?).
4 points
De plus tu affirmes que Pete Fenlon a réinventé le monde alors qu'il n'a inventé que le système de jeu, lequel répond parfaitement à l'atmosphère de Tolkien : mort violente, magie somme toute assez fréquente.
5 points
Toutefois le comble de l'horreur n'est atteint que lorsque tu transformes Fenlon en Fenellon : ce qui n'est pas une insulte mais le nom d'un écrivain célèbre ? Ta culture bat de l'aile.
je m'arrête là par charité, tu vas dire que j'exagère mais dis-toi que :
— insulter Pete Fenlon c'est pas gentil.
— qu'il faut savoir de quoi on parle.
Et surtout, que Tolkien n'a pas écrit ses livres pour que tu les apprennes mais pour que nous puissions rêver. Et c'est au nom du rêve que je défends JRTM, en effet il est là non pour nous enfermer entre les livres mais pour nous faire voyager dans le plus beau des pays imaginaires.
Je ne t'en veux pas et je te pardonne, et te demande de m'excuser pour cette lettre un peu méchante mais bon il faut te modérer sur tes accusations.
Petite parenthèse sur la Boule de Feu : Glorfindel n'aurait certainement jamais terrassé le Balrog sans une puissante magie de combat.

Et bien !
Les tolkiennistes s'empoignent. Nous ne rentrerons pas trop dans cette querelle d'experts. Signalons juste que nous avons reçu cinq autres lettres qui sont presque la copie conforme de celle-ci. Quant à Pete « Fenellon », n'ayant pas retrouvé l'original de la lettre parue dans CB 50, il est possible que cette faute de frappe provienne de la rédaction de Casus. Nous ne le pensons pas, car nous avions veillé à bien orthographier « exagonal » comme il était écrit dans le courrier, mais il ne faut pas jeter la pierre sur ce genre d'erreur minime. Un mot quand même, si certaines personnes hésitent à jouer à JRTM (en dehors de la complexité des règles) c'est parce que l'attitude des « spécialistes » leur fait parfois croire qu'ils doivent connaître par cœur Le seigneur des anneaux. Il n'en est rien, on peut très bien s'amuser sans savoir que le westron est une langue et non pas une veste poldave.
Et cessez la guerre, amitiés, Annabella.

Renaud Rochette, Paris

Cher Joe,
Je viens d'achever l'article de Pierre Rosenthal sur AD&D 2e édition (CB 50) et je tiens à lui signaler que parler l'ancien égyptien (avec les hiéroglyphes) est possible. Depuis octobre dernier, je suis des cours d'égyptien hiéroglyphique à Khéops et les hiéroglyphes sont prononçables. En effet, Champollion (qui savait le copte) a pu déchiffrer les hiéroglyphes grâce à la connaissance de cette langue, dérivée de l'égyptien. En effet, à certains signes correspondent un, deux ou trois sons : ce sont les phonogrammes qui aident à la compréhension de la langue, les idéogrammes n'étant que peu employés, les déterminatifs servant à « déterminer » le mot, c'est à dire à comprendre son sens.
Un exemple :

b   i   n   déterminatif (oiseau du mal)
bin = mauvais
(lire "bine")

Entre les hiéroglyphes et la traduction se trouve la translitération, qui indique la prononciation des hiéroglyphes.
Un autre exemple :

r   déterminatif du dieu
c (son guttural)   déterminatif du Soleil
Rc = Râ, ou Rê
(lire Ra)



Cher ami,
Merci de ton intérêt pour mon article. Mais tu prends toi-même des cours auprès de quelqu'un qui connait le copte. Alors que dans AD&D2, tu peux apprendre à prononcer une langue que plus personne ne parle (et donc pas de professeur) alors qu'il est impossible d'apprendre à parler une langue vivante si on n'a pas de professeur. Tu l'auras compris, je ne parlais pas de l'impossibilité de l'un ou de l'autre, mais du manque de cohérence d'une règle à l'autre.
Pierre Rosenthal

Nos envoyés très spéciaux pistent le jeu de simulation aux quatre angles non-euclidiens de la planète. Le stade et la vitesse de développement du domaine varient considérablement d'un pays à l'autre; en fonction de la réceptivité du public, mais aussi et pour beaucoup, de la personnalité des diffuseurs-pionniers prêts à essuyer les plâtres...

ITALIE

Moteur diesel?

Après le démarrage (nous avions parlé du zine War, né à Modène), plusieurs années de chauffe semblent avoir été nécessaires. Aujourd'hui, le jeu embraye enfin. Après la convention de Milan, en décembre 88, prenons la température à la Strategicon 1, en mars dernier à Pise.

A l'image des conventions qui, plusieurs fois par an, Strategicon 1 réunit des joueurs venus en majorité de l'Italie du nord: Turin, Milan, Trieste, Florence, Fabbriano, Rome, etc. La convention était organisée par une firme de jeu, Circolo Mondogiochi, et l'organisation nationale de jeu de rôle, Arcadia.

Elle débutait dans un désordre total, que les visiteurs prévoyants mirent à profit pour déballer leurs propres jeux: Blue Max, Britannia, Squad Leader, etc. Les retrouvailles entre joueurs suffirent à meubler la journée, et après dîner, Arcadia s'étant ressaisit, démarraient enfin les tournois. On s'affronta alors jusqu'au dimanche sur AD&D, D&D, et l'Appel de (pardon, Call of) Cthulhu. Parallèlement, Warhammer Fantasy et Warhammer 40 000 succitèrent, en vingt batailles non-stop, beaucoup d'animation durant week-end. On tournoyait aussi en wargame, sur Wooden Ships Iron Men, Air superiority et blue Max.

En démonstration, le classicisme de Diplomatie côtoyait l'actualité toute chaude de Space 1889, ou le patriotisme de Signori del Caos, un jeu de rôle de la firme italienne Black Out, assez proche de D&D (lui-même traduit en italien et très pratiqué). On a pu constater que les jeux anglo-saxon sont pour l'instant encore largement majoritaires parmi les joueurs auxquels l'anglais est accessible, la différence de qualité restant flagrante. Quoique... des jeux français étaient aussi présents (wargames napoléoniens, Ave Tenebrae, Mai 68, mais aucun jeu de rôle). Enfin, prouesse d'organisation, la gagnante du tournoi AD&D, Allessandra Pala, reçu entre autres lots un exemplaire du Player's Handbook 2e édition dédicacé par l'auteur! Début mars, il fallait le faire...

Parmi les personnalités animant la convention: Giovanni Ingellis, (importateur de jeux dont D&D) qui a tenu une conférence très intéressante. Beniamino Sidoti, du zine florentin Spell Book. Et Luigi Sbaffi, célèbre pour son titre de Champion national de AD&D...

En comparant leurs estimations, la population des joueurs semble tourner autour de 35 000 personnes, dont 20 000 pour le jeu de rôle (D&D en majorité), 10 000 wargameurs, et 5000 «divers» dont beaucoup de figurinistes warhammeriens... Mais l'évolution de ces chiffres est importante et régulière, ce qui n'est sans doute pas étranger à la bonne atmosphère de cette convention.

WHAT'S YOUR GAME?

The rubrique von que passa en les zôts pays (maison fondée en 1985)



Luigi Sbaffi, champion ADD 1988 dans ses œuvres.



Plusieurs générations d'Investigateurs luttent contre le péril Cthulien.

Reportage et photos de Andreas Pilartz



Des adresses:

Arcadia, Casella Postale 10374- 00144 Roma Eur.

Magasins:

— Fiction, 9 via S.Vitale, 40125 Bologna.

— Citta del Sole, via Maggiore, Bologna

— Oasi Giochi, 78 via Vicoli, Ravenna.

— Strategia e Tattica, 5 via del colosseo, 00184 Roma.

— Stratagemma, 15 A/B via Giusti, 50121 Firenze

— Tempi Futuri, 20/22 via dei Pilastri, 50127 Firenze.

— Strategiochi Pisa, 15 via St Andrea, 56100 Pisa

— Statelibri Milano, 15 via Ruggiero di Lauria, 20149 Milano.

Clubs:

— Labyrinth, 5-3A vicolo S Antonio, 10126 Genova.

— Overlord, c/o ARCI, 19 via Zabarelle, Padova.

— Alter ego, 34 via Rivalta, 10045 Piosasslo (Torino).

— Club Lords of Dragon, c/o CIRA Sallo, 1 via Pirovana, 10123 Torino.

ÉTATS-UNIS

Summertime

Origins' 89. La plus ancienne méga-convention américaine aura lieu cette année à Los Angeles, du 28 juin au 2 juillet. Maîtres d'oeuvre de l'édition 89: nos amis de Chaosium.

Quand à la Gencon, organisée comme chaque année à Milwaukee par TSR, elle durera du 10 au 13 août.

Laquelle est la plus grosse, la plus complète, la plus prestigieuse? Les deux mon général! Toutes deux couvrent l'ensemble du hobby, qui n'est pas sectaire et réunit tous les jeux plus ou moins de simulation, de Advanced Squad Leader avec figurines au Monopoly en passant par les jeux de rôle les plus marginaux.

Et pendant que nous sommes aux USA, un petit écho gloranthien: le prochain volume à sortir chez Avalon Hill pour RuneQuest s'intitule Elder Secrets of Glorantha...

ESPAGNE

Sur la lancée

Après le succès rencontré outre-Pyrénées par RuneQuest «basico», (2000 exemplaires vendus en quelques mois, ce qui est important pour un marché si récent), JOC International renchérit avec RQ «avancé», adaptation de la version De Luxe de Avalon Hill, où ne manque que le Livre du Maître prévu en juin avec l'écran du MJ. Le jeu sera accompagné d'un scénario de Sandy Petersen.

En septembre: pour Cthulhu (qui se porte bien aussi avec ses 3000 règles vendues, merci), sera traduit en espagnol Les fungi de Yuggoth; et pour RuneQuest l'Ile des Griffons.

Mais le prochain gros morceau sera MERP, alias le Jeu de Rôle des Terres du Milieu, dans la langue de Cervantes. Vu le succès de Tolkien en Espagne, ce jeu de rôle à toutes ses chances.

Signalons enfin deux nouvelles boutiques de jeux de simulation:

— *Central des Jocs*, provenza 87, Barcelona;

— *Ludomanos*, Castellón 13, Valencia.

CANADA

10 ans déjà

Très cher Valérian

T'imaginant attablé à Paris devant un petit ballon de rouge, entortillé dans cet horrible imper mastic, je me permets par ce courrier (car tu n'es pas doué pour les transmissions télépathiques!) de te rappeler que notre métier de détectives intergalactique nous a lancé à la recherche de fuites spatio-temporelles. Où en es-tu de tes investigations sur ce magazine de Jeux de Simulation? Car moi, ici, du côté de Montréal (coor. temp. 88/89), engoncée dans MES duvets, mes pieds menus dans des sortes de sacs de mousse, j'ai pu infiltrer quelques groupes de ces êtres bizarres.

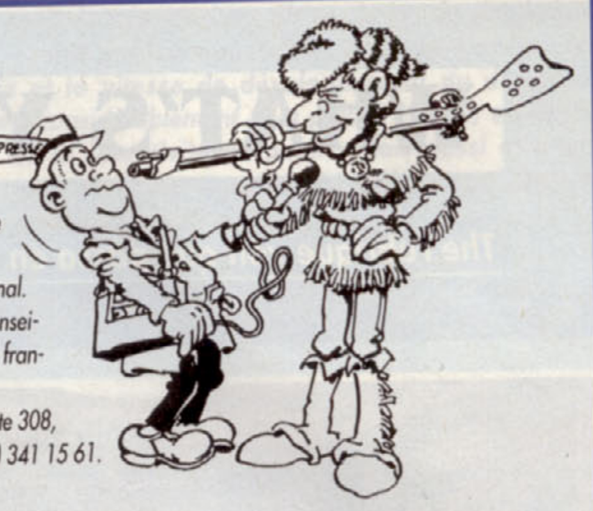
Ces prétendues «fuites spatio-etc» remontent ici à dix ans, lorsque les joueurs anglophones ont commencé à faire circuler des «livres de règles», en anglais évidemment, avec un net penchant pour les wargames.

Aujourd'hui, la mode s'est installée, et de bouche à oreille a atteint le milieu francophone. Chaque CEGEP (enseignement pré-universitaire) a son club. En gros, 75% des joueurs sont étudiants, les autres étant les premiers initiés, plus âgés. Plus matures, les joueurs d'aujourd'hui ont un faible pour les jeux élaborés. Depuis 1981, les clubs sont regroupés sous l'égide de l'Association Québecoise des Jeux de Simulation. Au travers de quatre tournois annuels, l'AQJS a ainsi établi

une méthode d'évaluation, portant sur une centaine de joueurs. La grande convention annuelle réunis d'ailleurs autour de quatre cents joueurs (NDLR: autant que le plus gros tournoi français de Vitrolles).
Me faisant passer pour une nouvelle adepte, j'ai pu participer à plusieurs rassemblements, et obtenir certaines précisions. Ainsi, le fait que aucun joueur ne s'en tient à un seul jeu, mais multiplie les expériences et les rôles. Ou celui que parmi les joueuses, peu font parties d'associations. Quoiqu'à notre dernière rencontre, j'ai eu l'occasion d'assister à un super numéro d'actrice de l'une d'elle. La demoiselle en question assumait les rôles de deux sœurs jumelles ennemies! Elle se tortillait d'un bord à l'autre de sa chaise, montrant deux caractères si dissemblables que j'ai bien failli sortir mon décodeur multipolystique, croyant avoir à faire à une vulcanienne. C'était moins une!
Pour les maîtres de jeu d'ici, les clés d'un bon scénario sont Enquête, Mystère et Magie, et le bon dosage...pas trop long, surtout en période d'examens. Accessoirement, l'humour et l'absurde sont très prisés, et il peut arriver qu'une figurine parte explorer la pizza posée sur la table...
Les système de jeu les plus appréciés sont ceux qui sont les plus ouverts, les plus compatibles. Ainsi, l'énergie déployée pour la création de scénarios est plus facilement réemployée. Quelle organisation redoutable, ne penses-tu pas?
De ce fait, D&D, le premier joué, bien que décrié aujourd'hui, reste tout de même la référence et la base des tournois. Mais on trouve en tête de liste GURPS, AD&D, Call of Cthulhu, Rolemaster, RuneQuest, et pour l'espionnage, Champion. Les marginaux pour cause de manque de suivi, de désuétude, mais toujours pratiqués par une poignée d'irréductibles sont Gamma World, James Bond, le système Palladium, et le coriace Star Trek.
Les plus virulents se consacrent, eux, au wargame 2e Guerre Mondiale (le napoléonien est loin derrière). On voit aussi du BattleTech, qui a remplacé RoboTech.
Après ce petit tour d'horizon, je continue mon enquête. Cette lettre (tu devrais t'entrainer à la télépathie, quand même!) t'arrivera trop tard pour la convention de Montréal des 24/25 février 89); dommage, on aurait pu se voir. Aussi, si tu veux être au courant à temps pour une prochaine fois, voici une bonne adresse:
A.Q.J.S.: Association Québecoise de jeux de Simulation, 4545 avenue Pierre de Coubertin, CP 1000- succ.M, Montral, Québec- H1V 3R2.
Tél: 514 482 2469. L'A.Q.J.S., fondée en 1981, publie depuis 1988 un bulletin mensuel, Hexagone, et regroupe actuellement neuf clubs à Montréal. Directeur: M. Robichaud, et Relations: G.Paquette.
Bien à toi
Laureline
(PCC: Laure-Agnès Bourdial)

Casus Belli au Canada

Casus Belli, qui était jusqu'à présent distribué «en différé» par le réseau traditionnel des revues, sera désormais vendu dans les boutiques de jeu, très vite après sa parution sur le vieux continent, par L'Avenir International. Vous pouvez d'ailleurs y obtenir des renseignements sur les jeux, en anglais et en français, auprès de Mr Richard Stoller.
L'Avenir International, 5000 Buchan, Suite 308, Montréal (Québec), H4P 1T2. Tél.: (514) 341 15 61.



SUISSE

Une interview des auteurs de Laborinthus

La vision suisse du jeu de rôle?

Laurent Gabella, 30 ans, entrepreneur, et Patrick Savary, 30 ans également, artiste peintre, tous deux domiciliés à Yverdon en Suisse, sont les auteurs de «Laborinthus», le premier jeu de rôle édité en Suisse, un jeu qu'ils définissent eux-mêmes comme plus proche du psychodrame que du jeu de rôle. Pierre Berclaz a rencontré pour Casus Belli les auteurs de ce jeu à la fois séduisant et inquiétant.
Les auteurs se connaissent depuis plus d'une vingtaine d'années et c'est enfants qu'ils ont «inventé» le jeu de rôle, créant déjà un système de fiches de personnage. Plus tard, ce fut la découverte des jeux de rôle américains qui leur causa une certaine déception car ces jeux étaient loin de leur vision du jeu. C'est de cette déception que naquit Laborinthus.
Toute la philosophie ludique de Gabella et de Savary est contenue dans le mot Laborinthus qui est un jeu de mot médiéval, mélange entre laboratoire — l'endroit où l'on travaille — et labyrinthe — l'endroit où l'on se perd. Le laborinthus était la chambre mythique où le poète inventait le langage, construisait la Poésie.

Casus Belli: Par rapport aux autres jeux de rôle, où se situe l'originalité de Laborinthus?

Patrick Savary: C'est d'abord la notion de maître de jeu qui change. Ce n'est plus un arbitre plus ou moins neutre qui se retranche derrière un paravent, c'est quelqu'un qui doit jouer, qui doit prendre parti et même parfois favoriser un joueur, mais dans tous les cas, il doit dialoguer. Une autre particularité est qu'on insiste peut-être plus que dans d'autres jeux sur le discours. Laborinthus est quand même eschatologique (eschatologie: étude des fins dernières de l'homme et du monde, pour ceux qui ne le sauraient pas).
Laurent Gabella: C'est le récit qui compte. Le MJ arbitre l'ennui et le plaisir afin d'éliminer l'un et favoriser l'autre. Son but est au fond la constitution d'un récit qui se tienne.
P.S.: le MJ ne doit pas laisser les joueurs se dépêtrer des heures durant dans une grotte à rechercher un passage secret. Une telle situation n'a aucun intérêt au niveau du récit car elle se résume en une phrase: «Il est resté coincé là quinze heures durant et enfin il trouva la sortie» et c'est tout. Notre optique est que pour qu'un récit soit intéressant, il faut qu'il se passe quelque chose, tant au niveau du langage qu'au niveau de l'image. Il y a des jeux de rôle où cette volonté existe, mais pas tous.

C.B.: Laborinthus, est-ce uniquement un récit?

P.S.: Non, nous espérons que c'est tout autant un jeu visuel qu'oral. L'image est très importante par rapport aux autres jeux qui sont essentiellement oraux. C'est la raison pour laquelle nous avons mis des images en couleur et non noir et blanc. Nous voulions qu'il soit clair que la visualisation de ce qui se passe, même en fermant les yeux, est un élément aussi important que le récit.

C.B.: Laborinthus se démarque considérablement des autres jeux de rôle et de simulation en général. Etait-ce votre objectif?

P.S.: Dans un sens oui. Nous voulions faire un jeu qui rejoigne notre vision du jeu de simulation. Laborinthus se veut un jeu qui ouvre une voie nouvelle à la simulation et, de façon plus générale, au monde de l'imaginaire et du rêve. C'est aussi pour cette raison que nous avons exposé notre vision des choses dans les dix principes émis en début de règle.
L.G.: Il y a aussi une volonté de simplification par rapport à la masse de règles. Laborinthus veut s'adresser à un public différent. Il ne veut plus toucher les adolescents comme c'est le cas pour les autres jeux de rôle, mais les adultes qui ont connu Dungeons & Dragons et qui ont regretté que ce jeu n'ait pas évolué avec eux. Les personnes qui ont une occupation professionnelle n'ont plus le temps nécessaire pour lire cent et même deux cents pages de règles. Dans ce sens, Laborinthus est d'abord un jeu destiné à être joué. L'un de nos principes est d'ailleurs: «Mieux vaut jouer souvent et à plusieurs que préparer longtemps tout seul». Par ailleurs, pour en revenir au côté adulte, il faut dire que Laborinthus est plus une sorte de psychodrame qu'un jeu de rôle au sens généralement attribué à ce vocable. Et c'est dit dans un autre des dix principes: «Une quête de points et de trophées fait petite figure face à la descente en soi-même et au trajet vers l'autre».

C.B.: Avez-vous déjà d'autres projets?

L.G.: Oui bien sûr! Il y aura la suite du premier scénario puis la seconde boîte de Laborinthus. Ce ne sera pas une extension, mais quelque chose d'indépendant de la première boîte.
P.S.: Mais c'est vachement plus mieux si quand même tu as la première boîte (rires!).
L.G.: C'est en fait plus un complément qui explique les structures théologiques.

ALLEMAGNE

La douche écossaise

Contraste cocasse (sauf pour l'éditeur) entre L'Œil Noir et Marvel Super Heros. Tandis que le premier enregistre des vente pharamineuses en dizaines de milliers d'exemplaires (talonné par JRTM), Marvel n'a pas franchit les quelques centaines... Il est vrai que les essais de publication en Allemagne de comics américains n'ont jamais réussi.

Autres bides: Donjons & Dragons, que ses quatre vingt pages d'erratas n'ont pas dû aider (par exemple, «torche» y était traduit par «lampe électrique», et tout à l'avenant). Et l'Appel de Cthulhu, traduit vite fait-mal fait, vendu SANS le Guide des Années 20, et dont le premier scénario parut six mois après. Le Guide viens juste de paraître, au bout d'un an... Cthulhu remontera-t-il la pente?

Le seul à tirer son épingle du jeu jusqu'à présent est Midgard (création allemande, voir les What's précédents) qui navigue sûrement entre les extrêmes.

Par contre, plus optimistes sont les perspectives de Stormbringer en V.A. (version allemande), où l'on devrait d'ailleurs retrouver quelques illustrations de l'édition française d'Oriflam.

Dans cette boîte il y aura les dieux, les fées et les catastrophes, un peu tout ce qui domine et embête l'homme. Et cette boîte sera vraisemblablement double, à la fois jeu de rôle et jeu de plateau.

C.B.: Prévue pour quand?

L.G.: Pour 1990/91. Entre temps, il y aura des recharges pour les engins, créatures et gibiers et bien sûr des scénarios. Et à part ça d'autres projets de jeu... (silence), mais le projet de fond est que maintenant nous devons nous comporter en éditeurs, c'est-à-dire examiner les projets qui nous sont soumis et le cas échéant les éditer.

C.B.: Justement, vous êtes un éditeur suisse romand sur un marché finalement étroit. Quels ont été vos problèmes?

L.G.: La première difficulté fut naturellement financière. Puis il y a l'aspect psychologique: est-ce qu'on se lance là-dedans ou pas? Mais nous avons eu la chance d'avoir été tout de suite en contact avec les bonnes personnes tant au niveau financier que sur le plan de la distribution en Suisse que nous faisons nous-même. Alain Egger nous a fait justement remarquer qu'étant donné la chèreté de notre produit, si on y ajoutait un intermédiaire, il arriverait dans les magasins à un prix inabordable.

C.B.: Le passeport à croix blanche est-il un avantage à l'étranger?

L.G.: Nous n'en avons pas encore fait l'expérience. Il n'en demeure pas moins que nous n'avons pas tablé sur le label de qualité suisse, mais s'il s'avère que c'est une publicité intéressante, pourquoi ne pas en profiter. Ceci ne signifie nullement que nous avons négligé la qualité, bien au contraire, c'est un point sur lequel



nous avons insisté, mais pas dans un sens typiquement suisse (précision, etc.).

P.S.: Nous voulions présenter un bel objet. C'est peut-être un réflexe professionnel dans la mesure où moi qui suis artiste peintre je travaille dans un domaine où la qualité du rendu est primordiale. Je me voyais donc mal faire quelque chose qui ne ressemble pas à un tableau ou à une aquarelle. Nous avons donc eu le désir de faire quelque chose de peut-être plus exigeant au niveau de la qualité.

C.B.: Si vous aviez un vœu à exprimer?

P.S.: Ben! Disons simplement que nous espérons que le public du jeu de simulation devienne petit à petit adulte, c'est-à-dire qu'il y ait plus d'adultes qui s'y intéressent car une personne âgée de trente ou quarante ans a naturellement plus à apporter au point de vue de l'expérience et du vécu, qu'un adolescent, tant dans le wargame que dans le jeu de rôle.

L.G.: Le marché actuel du jeu s'adresse à des jeunes de quinze ans. Mais lorsqu'ils auront vingt, vingt-cinq ou trente, ils ne trouveront peut-être plus de produits qui pourront les satisfaire. C'est donc pour cette raison qu'il faut commencer à ouvrir le monde du jeu pour les accueillir dans l'âge adulte avec des jeux qui ont peut-être d'autres ambitions.

C.B.: Laurent, Patrick, merci pour cet entretien.

Texte et entretien Pierre Berclaz

Les livres du bimestre

A tout seigneur tout honneur, c'est avec **Rock machine,** de Norman Spinrad, que commencera cette chronique. Partant du principe que la décomposition des États-Unis consécutive à l'administration Reagan va se poursuivre encore longtemps, Spinrad décrit un univers dans la lignée de *Jack Barron et l'éternité*, l'un des grands romans de SF de la fin des sixties. Je ne sais si *Rock machine* marquera autant les années 90, mais il est certain que Spinrad a réussi à s'y renouveler, tout en retrouvant les thèmes et obsessions dans lesquels il excelle. Le rock peut-il survivre, voire retrouver un second souffle dans un monde où les stars ne sont plus que des images fabriquées de toutes pièces ? Vous le saurez en vous jetant dans la lecture de cet énorme roman, si riche en détails pour vos aventures situées dans un avenir proche que son prix élevé (135 F) en devient parfaitement justifié. *(Robert Laffont « Ailleurs & Demain ».)*

Si *Rock machine* peut vous donner matière à scénarios, **Gravité à la manque,** de Geo Alec Effinger, constitue quant à lui une véritable mine d'idées pour Cyberpunk. Effinger, qui a commencé à publier voici vingt ans aux États-Unis, s'est bien amusé avec ce polar cybernético-défoncé situé dans le quartier réservé d'une ville islamique. Testez les mamies — modules d'action mimétique, qui vous permettent de devenir un personnage réel ou de roman —, rencontrez les Sœurs Veuves Noires, découvrez toute une faune louche et inquiétante... *Gravité à la manque*, l'un des rares livres à s'écarter des clichés cyberpunks pour n'en conserver que les archétypes, est un presque chef-d'œuvre passionnant de bout en bout. *(Denoël « Présence du Futur » nº 485.)*



Pour jouer

Si vous avez lu *Onze bonzes de bronze* (critique dans CB nº 50), vous vous précipiterez sur **Fantasmes en stock,** deuxième roman de Max Anthony. Là encore, il s'agit d'une histoire d'espionnage galactique tirée par les cheveux, avec une abondance de détails rare et réjouissante. Les glorbsthors, sorte d'escargots hallucinogènes, y sont utilisés par un dangereux mégalomane pour concrétiser les fantasmes enfouis dans l'inconscient humain. Mais le traditionnel agent secret est là pour remettre de l'ordre sur Blue Night, la planète servant de cadre au récit, qui semble essentiellement peuplée de punks et de hippies. Ajoutez des scènes « érotiques » aux relents de Tex Avery, une quantité de gadgets tout à fait ahurissante, et vous obtenez un livre drôle, alerte et plein de rebondissements qui sont autant de péripéties potentielles pour vos scénarios se déroulant dans un univers de SF. *(Fleuve Noir « Anticipation » nº 1685.)*

Le printemps d'helliconia, premier tome de la fameuse trilogie de Brian Aldiss, vient d'être réédité au Livre de Poche. Planète tournant autour d'un soleil double, Helliconia voit toute vie se mettre en sommeil durant un hiver de cinq siècles. Ce premier volume conte bien entendu l'éveil de la nature, la renaissance de ce monde surprenant à plus d'un titre. Personnellement, j'ai tendance à trouver ce roman un peu ennuyeux, mais il s'agit d'un remarquable exercice de création et, comme vous l'avez sans doute deviné, d'un filon pour vos scénarios se déroulant dans des univers étrangers. *(Le Livre de Poche « Science-Fiction » nº 7104.)*

Sur un thème voisin, **La fin de l'hiver,** de Robert Silverberg, présente une vision assez différente de la renaissance de la nature. Ici, l'hiver a duré 700.000 ans mais, comme pour Helliconia, il s'agit d'un cycle régulier — la chute périodique de nombreuses comètes, qui se produit tous les vingt-six millions d'années, expliquant entre autres la disparition des dinosaures. Et les créatures intelligentes qui ont survécu dans les entrailles de la planète doivent tout d'abord découvrir si elles sont humaines... Ces bases posées, Silverberg brasse un récit passionnant et minutieux aux accents de fantasy, nous entraînant vers une chute finale humaniste au possible. Cher (110 F) mais indispensable. *(Robert Laffont « Ailleurs & Demain ».)*

L'épée de l'aurore, de Michaël Moorcock, est le troisième volume du cycle de Dorian Hawkmoon. De la fantasy barbare et dynamique dans laquelle on reconnaît bien la patte du créateur d'Elric le Nécromancien. Régalez-vous ! *(Presses-Pocket « Science-Fiction » nº 5331.)*

Dernier titre sinon adaptable, du moins utilisable, **De silence et de feu,** premier tome de *L'Ere du Pyroson*, roman en deux parties signé Claude Ecken. Une description hallucinante d'un monde où la viscosité de l'atmosphère transforme le moindre son en chaleur. (Conséquence logique mais inattendue : l'utilisation de disques de hard rock pour faire chauffer les plats, mais ce n'est pas la seule, loin de là !) Un livre captivant, dont l'élément moteur peut être utilisé pour n'importe quel jeu de rôle — ou presque... *(Fleuve Noir « Anticipation » nº 1683.)*

Pour vos lectures

Oh joie ! NéO, après quelques mois de passage à vide, semble bel et bien reparti ! Outre **Tarzan et les hommes-fourmis,** dixième volume de l'intégrale des aventures du légendaire homme-singe, viennent en effet de paraître le dix-neuvième et ultime titre de celle de Sherlock Holmes, **Son dernier coup d'archet,** et surtout le trente-quatrième volume de Robert E. Howard chez cet éditeur, **Le rebelle,** un roman autobiographique qui éclaire bien des aspects de la personnalité du créateur de Conan. Et notamment cette fascination malsaine qu'il éprouvait pour la violence. Tout à fait instructif. *(NéO « Fantastique SF Aventures » nº 215.)*

En ces temps de changement au Fleuve Noir, l'arrivée de Jean-Marc Ligny, l'un des auteurs les plus personnels de l'écurie Denoël, fait presque figure de symbole, sentiment que ne fait que confirmer la lecture des deux premiers volumes de sa série *Les Voleurs de Rêves* : **Les Semeurs de Mirages** et **L'Art du Rêve.** Je ne peux que vous les conseiller, en attendant le prochain numéro où je détaillerai la première moitié de ce cycle de six. *(Fleuve Noir « Anticipation » nº 1670 & 1681.)*

Une collection 100 % SF de chez nous

Les Éditions de L'Aurore, petite maison du Dauphiné, vient de lancer une collection réservée à la SF française, initiative louable s'il en est. Outre **Villes-vertige,** un magnifique roman/recueil de Richard Canal — un auteur dont on ne vantera jamais assez les qualités —, et un thriller mi-SF mi-fantastique d'Alain Paris, **Achéron,** sont parus Passé recomposé, qui annonce peut-être le grand retour de Dominique Douay sur la scène SF, deux titres de Jean-François Comte, **Les Géants couverts d'algues** et **Le doge des miroirs,** qui ne m'ont guère convaincu, et **Le lapin montre les dents** de Philippe de Boissy.

Attention : malgré ce que pourrait laisser croire leur maquette, il ne s'agit pas de livres pour la jeunesse !

Et pour vos lectures et scénarios, en attendant les vacances...

● **La vérité avant-dernière** (Philip K. Dick) — Un roman de 1964, truqué, paranoïaque, utilisable pour le jeu de rôle du même nom à condition d'aménager certains détails, et incomparablement dickien. *(Le Livre de Poche « Science-Fiction ».)*

● **Argentine** (Joël Houssin) — Un univers déglingué, une idée vertigineuse ; la fin est un peu légère, mais bon... **Le nouveau soleil de Teur** (Gene Wolfe) — La suite tant attendue de ce cycle qui a révolutionné la fantasy anglo-saxonne ; des scénarios à la pelle. *(Denoël « Présence du Futur ».)*

● **Le rêveur illimité** (J.G. Ballard) — Un très beau roman par l'un des auteurs de SF les plus littéraires. **Les songes superbes de Theodore Sturgeon** — Réédition d'un recueil jadis paru chez Casterman ; satisfaction garantie. *(Presses Pocket « Science-Fiction ».)*

● **Élévation 1 & 2** (David Brin) — Coupé en deux tomes de 440 pages chacun, ce monstrueux pavé, couronné l'année dernière par le Prix Hugo(¹), fait suite à l'excellent *Marée stellaire* ; du space opera intelligent et prestigieux où abondent les détails intéressant le maître de jeu. *(J'Ai Lu « Science-Fiction »)*

Roland C. Wagner

1) Décerné, je le rappelle, suite au vote des participants à la Convention mondiale de SF qui a lieu chaque année, le plus souvent aux USA. Mais celle de 1990 se déroulera à La Haye (Pays-Bas). Si le cœur vous en dit, voici l'adresse du comité d'organisation : ConFiction, PO Box 95370 — 2509 CJ The Hague (Pays-Bas). De toute manière, nous en reparlerons...

ALAIN CARRAZÉ / HÉLÈNE OSWALD

le Prisonnier

chef-d'œuvre télévisionnaire



le livre

S'il existe de nombreux articles sur LE PRISONNIER, disséminés dans des publications diverses, il n'a jusqu'ici paru qu'un seul livre, le *Prisoner Companion*, en 1988, simultanément aux États-Unis et en Grande-Bretagne. Mais livre et articles sont peu diffusés en France et, de toute façon, accessibles aux seuls lecteurs de la langue anglaise. Notre livre sera donc le premier ouvrage en français.

Mais il sera aussi la première expérience d'un « livre d'art » consacré à une œuvre télévisuelle considérée comme une œuvre d'art à part entière. Il ne s'agira donc pas d'une tentative de décryptage de plus, ni d'un essai destiné à ceux qui sont déjà des « inconditionnels » de la série. Il s'attachera surtout à en montrer la beauté et l'intérêt plutôt qu'à l'expliquer. Après tant de discussions sur ce que Patrick McGoohan a voulu dire, il est temps, nous semble-t-il, de voir ce qu'il a réellement dit et, à notre avis, clairement — et magistralement — dit.

D'un grand format, 22 × 28,5 cm, relié pleine toile sous jaquette illustrée d'une photo couleurs, il comportera plus de 200 pages et la majeure partie en sera réservée à des reproductions photogaphiques en couleurs, dont certaines pleine page. Ceux qui pensent déjà tout connaître de la série et de son histoire auront la surprise d'y découvrir des photos inédites, en particulier de nombreuses photos de tournage. Nous y donnerons également de larges extraits bilingues des dialogues, pleins d'un humour subversif et souvent empreints d'une étrange poésie.

Œuvre collective, paraissant sous la direction d'Alain Carrazé et Hélène Oswald, avec la collaboration de Jean-Marc Lofficier, il comportera, entre autres, des études et points de vue de Roland Topor (qui illustrera lui-même son texte), Jacques Sternberg, Isaac Asimov, Roger Langley (président-fondateur du Six of One), Jacques Baudou, François Rivière, Christian Durante et Jean-Michel Philibert (coordinateur de la branche française du Six of One). Enfin, une dernière partie, plus technique, y sera consacrée à l'histoire de la série et de son créateur, à ses réalisateurs, et montrera, grâce à de nombreuses photos noires et couleurs, son tournage, ses « inventions » et le « Village ».





BULLETIN DE SOUSCRIPTION

À RETOURNER À NéO/HUITIÈME ART, 5, RUE COCHIN, 75005 PARIS / 43 54 48 51

NOM ______
PRENOM ______
ADRESSE ______
CODE ______ VILLE ______

DATE LIMITE : 6/89

PRIX A PARUTION : 450F

PRIX EN SOUSCRIPTION : 396F

Je soussigné souscris au livre d'art LE PRISONNIER.

☐ Veuillez me réserver ___ volume (s) au prix de souscription de 396 F.

☐ Mon adresse actuelle étant une prison, veuillez me réserver ___ volume (s) au prix de souscription de 360 F.

☐ Veuillez me réserver ___ volume (s) portant le numéro 2 au prix de souscription de 2.000 F. Si les 17 volumes sont déjà souscrits, cette souscription sera reportée sur un volume à 396 F et vous me rembourserez la différence par chèque.

Ce qui représente une somme totale de ______ F que je vous règle par :
☐ CH. POSTAL ☐ CH. BANCAIRE ☐ MANDAT, à l'ordre de Editions NéO. (Pour l'étranger : Mandat international ou virement au compte 460 185 002 des Editions NéO, à la BIMP, 39, rue d'Anjou, 75008 Paris.)

☐ Je vous demande de garder ce (s) volume (s) à ma disposition à votre adresse.

Je vous remercie à l'avance de faire parvenir ce même bulletin à ceux de mes amis dont les noms suivent :

A ______ le ______ Signature :

______
______
______



PARUTION SEPTEMBRE

UN LIVRE EXCEPTIONNEL : demandez notre superbe quatre pages couleurs au format du livre
(envoi gratuit)



5, rue Cochin 75005 Paris
43 54 48 51

TÊTES D'AFFICHE

J.M. NOEL

suppléments

DUNGEON MASTER'S DESIGN KIT

V.O.

Faites le vous-même

Un nouvel accessoire pour le MD. Encore un, me direz-vous, mais cette fois-ci, il se révèle très utile. Surtout pour certains maîtres de jeu brouillons, désordonnés et débordés de travail de ma connaissance... Ils le sont tous ? Oui, c'est vrai, c'était un pléonasme.

Dungeon Master's Design Kit se présente sous la forme de trois livrets séparés. Les livrets 1 et 2 sont complémentaires, ce dernier étant tout simplement constitué des fiches d'arbitrage présentées et expliquées dans le premier livret. Ces fiches diverses et variées permettent de résumer un scénario en un minimum d'espace avec un maximum de clarté, ou de regrouper des données indispensables sous une forme pratique. En voici les titres, ce qui peut vous donner une idée de leur utilité : Vilain détaillé (mais vous pouvez aussi vous en servir pour un PNJ gentil !), Résumé de l'aventure, Complots & mystères, Créature détaillée, Carte de l'aventure (peut-être la moins utile), Matrice des monstres, Introduction à l'aventure, Rencontre/Combat, Rencontre/Role playing, Rencontres et événements aléatoires, Pièges & Dilemmes, Pièces, Hasards, Evénements, Poursuite (un petit bijou de concision et d'esprit pratique), Grand Final 1 et 2. Avec cet arsenal, vous pourrez coucher sur le papier en très peu de temps une aventure complète. Ces fiches permettent aussi de prendre parfois conscience de certains détails de scénario facilement oubliés, mais que vos joueurs ne manqueront pas de réclamer en cours de partie.

Ne vous est-il jamais arrivé de devoir concevoir un scénario en une demi-heure pour des amis débarquant le soir même, et de sécher lamentablement sur votre feuille ? Vous bénirez le troisième livret de cet accessoire : Adventure Cookbook... Ou comment concocter un scénario en vingt-deux coups de dés. Des tables aléatoires fort bien conçues vous permettent de déterminer en un tour de main : un thème, un but, des complots, le moment fort, des pièges, des monstres, des rencontres, des poursuites, des complications, etc., qui vous donneront l'ossature de votre scénario. Plus besoin de se creuser la tête, des dizaines d'idées fourmillent dans ces pages. Et ça marche !

Signalons enfin qu'une mini-aventure est livrée en prime, avec les exemples de fiches données dans le livret 2.

Anne Vétillard

Supplément pour le jeu de rôle AD&D, édité en américain par TSR.

pour Aux armes, citoyens !

CHOUANS ET VENDEENS

V.O.F.

Joueurs ! En avant !

Ce premier supplément pour le jeu de rôle révolutionnaire se présente sous la forme d'un livret de 48 pages détaillées comme suit :

— dix-neuf pages sur l'historique du mouvement chouan, des données géographiques, de courtes descriptions des personnages historiques célèbres ;

— six pages de règles additionnelles, avec de nouvelles classes de personnages, des armes, des animaux, un système pour gérer les peines de justice ;

— dix-huit pages d'aventures. Une longue, et plusieurs courtes (de l'ordre de la page) à développer ;

— une nouvelle feuille de personnage.

Le tout est assez bien écrit et donne envie de jouer en Vendée. Les aventures y seront hautes en couleurs, épiques et surtout, proches du climat de la Résistance ou du jeu Paranoïa. Comme pour le jeu Aux armes, citoyens !, la qualité des illustrations est moyenne, mais quand même en voie d'amélioration.

Pierre Rosenthal

Supplément pour le jeu de rôle Aux armes, citoyens ! sur la Révolution française, édité en français par Cubic 6. Pric indicatif : 85 F.

pour Charges

LISTES D'ARMEES ANTIQUES ET MEDIEVALES

V.O.F.

Les armées des vainqueurs de la Coupe 88

Quel beau travail que ces quatre vingt armées prêtes à être constituées par tout un chacun, sans faire de longues et fastidieuses recherches documentaires ! De plus, chaque liste est accompagnée de notes historiques très succinctes mais très bien faites, ainsi que de conseils tactiques sur la façon de jouer une telle armée. Enfin, plusieurs annexes bien utiles complètent le livret : liste de types de terrains, de clubs, de tournois (à travers la France), des précisions sur le déroulement de la Coupe de France et du Trophée Sun Tzu (idée absolument géniale soit dit en passant...). Bref, ce livret est un véritable petit trésor et une mine de renseignements, y compris pour le fana d'histoire qui ne joue pas aux wargames ! L'affreux sectateur du « contemporain » que je suis est en train de se demander s'il ne va pas franchir le pas vers des périodes plus « exoti-

V.O.: Version Originale, V.F.: Version Française, V.O.F.: Version Originale Française

ques ». En effet, à la seule lecture de ces simples listes, on se prend à rêver à ces superbes armées si colorées et si originales. Et puis, il convient également d'ajouter que tout cela est rédigé dans un français correct et sérieux. Ca n'a l'air de rien mais dans le milieu français du wargame règne une déplorable maladie qui consiste à écrire en langage parlé et vulgaire, subtil (?) mélange d'expressions lycéennes et de borborygmes d'adjudant-chef. L'équipe de Charges a heureusement rompu avec cette pratique douteuse et nous offre là un produit professionnel à tous points de vue.

Laurent Henninger

Supplément pour le jeu Charges, édité en français par Socomer. Prix indicatif : 79 F.

pour Bitume

FRANCE 2009

V.O.F.

Divers opiums du peuple

Ce livret de 36 pages est la seconde extension pour Bitume, après Acide Formique. On y trouvera la description assez détaillée des régions principales de la France de 2009 et de leurs tribus principales ; ainsi que le présentation des religions diverses, des précisions de règles, des nouvelles armes, des PNJ célèbres. A part les fotes d'ortograf tout cela se tient bien.

Bien sûr, dit comme ça, on aurait l'impression qu'il s'agit juste d'une simple extension pour un petit jeu. Mais l'humour féroce et décapant des descriptions de religions permet :

1) de le lire pour s'amuser ;

2) de l'utiliser pour n'importe quel jeu un peu délirant, qu'il soit paranoïaque, de space opera, ou simplement post-apocalytique.

Je vous conseille vivement Bi O'Man le dieu des enfants, Velpeau celui des guérisseurs ou les dix principes à respecter si on veut être un skinhead, loyal sujet de Louis XX.

Pierre Rosenthal

Supplément pour le jeu de rôle post-apocalyptique Bitume. Edité en français par Croc. Prix indicatif : 60 F.

jeux de rôle

LABORINTHUS

V.O.F.

Bizarre autant qu'étrange...

Les éditions Dragon Radieux continuent à développer leur gamme, en distribuant chez nous Laborinthus, le premier jeu de rôle suisse à parvenir dans nos contrées.

Cette fois, nous sommes en plein « médiéval-onirique », d'ailleurs plus onirique que médiéval. Visiblement, pour les auteurs, la technique doit s'effacer au profit de l'ambiance et de l'improvisation.

Ainsi, le système de jeu n'utilise que des dés à six faces. Les personnages sont définis par trois caractéristiques : Puissance, Habileté et Endurance. La résolution d'actions et les combats font appel à des tables simples, et sont à la fois originaux et faciles à manier. Il est un peu surprenant de retrouver ici un système de « grades » qui limite les personnages de façon arbitraire. Dommage de leur donner un tel « carcan », même si la règle « d'acclamation » (ce sont les autres joueurs qui décident si vous méritez de monter), qui permet de monter de grade, est assez souple.

On peut être surpris de trouver trois jeux de cartes dans la boîte. Les « engins », « créatures » et « gibier » s'utilisent de la façon suivante : quand les joueurs cherchent quelque chose, le MJ lance les dés, et en fonction du résultat sur une table, il tire une carte. Ensuite, à lui d'improviser pour « amener » la bestiole ou l'objet qui y est décrit. A ajouter aux définitions de l'excellent livre Murphy's Rules : « Outil permettant au MJ de relancer l'intrigue et de condamner les temps morts » (la définition des créateurs) signifie en fait « Enième variation sur le principe des tables de rencontres », qui n'en supprime même pas les incohérences.

Quant au scénario (pardon, « scénarium »), il repose sur une idée originale, « différente ». Les auteurs ont eu la bonne idée d'employer des photos pour mettre les joueurs en situation. Le seul reproche qu'on pourrait faire à ce jeu est... qu'il n'est pas fini. Ce n'est que le premier volet de « la tétralogie de Marrouques » qui, vous vous en doutez, fera l'objet d'un supplément ultérieur. Grr...

On retire de l'ensemble une impression un peu mitigée. Ce qui sauvera sans doute le jeu, c'est son aspect « graphique ». Même s'il est hors de prix, c'est sans doute le plus beau jeu de rôle jamais publié. Alors, il fera carrière, auprès des fans disposés à s'offrir un bel objet de collection, et à jouer avec, occasionnellement.

Tristan Lhomme

Jeu de rôle onirique-médiéval des éditions ecg distribué en France par Dragon Radieux. Prix : 595 F (si, si, vous avez bien lu).

LES DIVISIONS DE L'OMBRE

V.O.F

Le premier jeu de rôle français « à la F.G.U. »

Un jeu de rôle est composé principalement de deux parties : les règles de simulation et le décor dans lequel se déroule les aventures. On peut faire porter son jugement sur l'originalité de l'un ou de l'autre, sur la qualité d'écriture, sur le rapport présentation/prix... Mais il ne faut pas oublier que les critères principaux sont : le jeu « fonctionne-t-il » et l'univers est-il « intéressant » ?

En ce qui concerne le système du jeu en question, il est dense, compliqué mais pas complexe. Pour cibler les choses, disons qu'il















est dans la lignée des jeux F.G.U. Rien n'est très compliqué mais chaque aspect est géré par une règle différente. On retrouve les « open roll » de Rolemaster, la découpe en profession de Cthulhu, les pourcentages de base dérivés des caractéristiques de Palladium et même, pour les pouvoirs psis, des niveaux avec des points d'expérience.
Vous trouverez toutes les avaries des systèmes électriques, toutes les caractéristiques des véhicules bref, 84 pages remplies au maximum. Mais venons en au monde (décrit en 32 pages). Les divisions de l'ombre se passe dans un futur extrêmement proche, en 2030, où les pouvoirs politiques ont laissé la place aux pouvoirs financiers. Les dictatures sont présentes partout et seuls quelques mutants aux pouvoirs psychiques (les personnages des joueurs) résistent toujours et encore. L'avantage de ce monde est que, bien que fictif, il est très peu original. C'est un mélange des films Soleil vert, Rollerball, New-york 1997 et autres Prix du danger ; des livres A la poursuite des Slans (Van Vogt) et Le troupeau aveugle (Brunner) ; et surtout de la BD X-Men. Cela permettra au meneur de jeu et aux joueurs de partager sans effort un même univers.
Si j'avais vraiment quelque chose à reprocher à ce jeu, c'est son côté sombre et pessimiste, sans espoir. En fait, le meneur de jeu sait quelque chose (contenu dans le livret de 28 pages et que je ne peux révéler ici) qui fait que la lutte peut un jour amener à une libération et qui explique l'apparente incohérence du background. Je conseille donc aux meneurs des Divisions d'axer tout de suite le jeu dans cette direction (une indication : V et Les envahisseurs, ça vous dit quelque chose ?).
Bref, Les Divisions de l'Ombre est un jeu honnête, au système peu original, mais qui tient bien la route et qui vous en donne vraiment pour votre argent.

Pierre Rosenthal

Jeu de rôle de pouvoirs psychiques dans un futur proche et sombre. Edité en français par Flamberge. Prix indicatif : 198 F.

P.S. : l'éditeur nous demande de signaler l'errata suivant.
1) Sur la page récapitulative des tableaux il faut lire « 10 mn de natation » et non pas « 10 mn de marche ».
2) La compétence « Loi » apparait sous le terme « Droit » sur la feuille de personnage.
3) Les compétences « Suivre » et « Se cacher » ne sont pas spécialisées, contrairement à ce qui est dit dans le livre de règles.

10.000 $ REWARD

V.O.F.

Ton compte est bon, rascal !

A quoi sont sensés jouer les gamins après avoir découpé force trolls, orques et autres magiciens fourbes ? Au cow-boys et aux indiens bien sûr ! Ainsi, je suggère à ceux qui ont découvert les charmes de l'Œil Noir et qui commencent à fatiguer, de passer à un autre jeu de rôle, qui leur proposera de partir à la conquête de l'Ouest sauvage : 10.000 $ Reward. Ni génial, ni indispensable : un jeu honnêtement fait, et le seul en français sur ce thème (sauf si on possède l'extension western de Trauma).
Sa présentation : un livret de 64 pages, écrit en gros caractères, avec des dessins tout à fait moyens mais dont le prix n'est pas trop élevé. Le style d'écriture est simple, agréable, et témoigne d'un humour certain.
Les règles sont classiques : des caractéristiques donnent, par addition, des pourcentages de base dans des talents. La liste de ces talents dépend de la profession choisie : cow-boy, chasseur de prime, indien, ex-militaire, joueur de carte, etc. Peu original donc, mais d'une solidité à toute épreuve, des dizaines d'autres jeux utilisant ce genre de mécanisme. Les combats avec armes à feu sont les plus détaillés (localisation, gravité des blessures, liste des armes...), et c'est normal vu le thème du jeu. L'univers quant à lui est manichéen et caricatural à souhait. On apprend que l'indien, loin de sa tribu, sombrera dans l'alcoolisme mais qu'il est fier (Toi tu me plais petit ! Tu es fier !), que le cow-boy est coléreux et violent, déclenchant des bagarres partout où il va. A côté de ça, Lucky Luke parait être un fleuron de la sociologie, et le court chapitre réellement intéressant sur les indiens situé à la fin du livret fait figure d'exception. Mais après tout, qui veut vraiment jouer à l'Ouest tel qu'il était ?
Si vous êtes un vétéran du jeu de rôle, 10.000 $ Reward ne vous apportera vraiment rien. Par contre, si vous voulez vivre des aventures pleines de colts et de cavalcades sans vous casser la tête et avec un système de jeu simple et efficace, ce jeu est pour vous.

Pierre Rosenthal

Jeu de rôle français et de western édité par Warlords Productions. Prix indicatif : 99 F.

P.S. : pour les extensions prévues au jeu, reportez-vous à la rubrique Nouvelles du Front.

wargames

LA GUERRA DE INDEPENDENCIA 1808, NAPOLEON EN ESPANA / 1813, LA VICTORIA DE WELLINGTON

V.F.

La faute à Napoléon

Comme je vous l'ai rappelé récemment, les Espagnols nous considèrent depuis cent quatre-vingts ans comme leurs ennemis héréditaires. Il est vrai que depuis les Maures (éjectés en 1492), l'armée française a été la seule à pénétrer en Espagne sans y avoir vraiment été invitée. C'est cependant sans parti pris anti-français que TYR a créé deux excellents jeux sur ce que nous appelons les campagnes d'Espagne et que nos amis espagnols appellent la guerre d'indépendance.

● **La Guerra de Independencia** couvre toute la guerre, de 1808 à 1813, avec des tours de un mois. La carte représente toute la péninsule (on s'est aussi battu au Portugal). Les unités sont des armées dont la force est variable : chaque armée correspond à un marqueur qui se balade sur un tableau. Cela fait que le jeu est en partie aveugle, puisque la force exacte d'une armée adverse est très souvent incertaine. On compte sept armées françaises, sept espagnoles et deux anglaises, pas une de plus ! Certes, il s'y ajoute des « détachements », pour boucher les trous, mais l'ensemble, marqueurs compris, fait tout juste cent soixante pions !
Les règles sont remarquables de réalisme et d'invention, assurant une excellente simulation pour un minimum de complexité. On peut jouer toute la guerre ou un scénario (cinq sont proposés).

● **1808 / 1813** est un « deux en un ». Sur une seule carte, couvrant le tiers nord-ouest de la péninsule, le jeu fait un « gros plan » sur les scénarios 1 et 5 de l'autre boîte... L'échelle de temps est la même, mais le terrain et les troupes sont plus détaillés. Là aussi, les règles sont simples et pertinentes, là aussi, il existe un double aveugle limité, bref, là aussi, le jeu est d'excellente qualité.
Seuls défauts réels des deux jeux : quelques petits problèmes de règles assez faciles à résoudre. On peut aussi regretter que les causes de la guerre ne soient pas évoquées dans les notes des auteurs, au demeurant claires et intéressantes.

Frank Stora

Wargames édités par TYR en espagnol, importés par LudoSud (7 rue Etienne Jodelle, 66750 Saint Cyprien Plage), qui fournit une bonne traduction avec chaque boîte.

BATTLE CRY

V.O.

Bagarre sous les cocotiers

Il s'agit d'un jeu tactique reproduisant les luttes farouches entre U.S. Marines et troupes japonaises dans les îles du Pacifique pendant la période 1943-45. Chaque pièce représente un homme, ou une mitrailleuse ou un canon léger et ses servants, ou un char et son équipage. Enfin, « représente » si l'on a beaucoup d'imagination : les silhouettes de soldats sont indigentes, et les pions véhicules et armes lourdes ne sont ornés que de chiffres sans le moindre dessin.
La séquence de jeu est assez lourde : Moral (passage de « cloué » à « accroché » et à normal) / Feu de couverture / Mouvement / Mouvement en réaction / Feu défensif / Feu pendant le mouvement / Assaut au corps à corps. Et ce bien sûr pour les deux joueurs !
Pas de complexité excessive dans les règles cependant, mais un nombre étonnant de calculs et de jets de dés. Par exemple, pour tirer (ce qui est possible soit pendant l'une de ses phases de feu, soit pendant une phase de

mouvement adverse), il faut :
a) s'assurer qu'il existe une ligne de visée (pas toujours simple !) ;
b) observer l'hexagone visé (on tire deux dés selon le terrain de l'hex, en appliquant un ou plusieurs des quatorze (!) modificateurs possibles) ;
c) réussir un jet de Performance (il faut tirer sous cette caractéristique du pion en cause) ;
d) évaluer la puissance de tir en appliquant à celle du pion cinq modificateurs ;
e) calculer le nombre de dés à jeter (cinq conditions) ;
f) jeter les dés en question. Ouf ! C'est tout. On abat son homme si les dés donnent un quart ou moins de puissance de tir, on le cloue au sol pour un quart à la moitié, etc.
Si l'on digère tout ça, la simulation paraît fidèle. Les pièces (moins de deux cents en tout) permettent de reproduire, sur quatre cartes différentes (la plage, la jungle, divers types de campagne) les engagements acharnés rendus célèbres par Hollywood, en fonction de dix scénarios différents.
En deux mots : un bon achat pour les amateurs de jeu tactique (qui connaissent peut-être Assault, dont Battle Cry est dérivé). Pour les autres, il y a sans doute de meilleurs placements.

Frank Stora

Wargame édité en américain par 3W (World Wide Wargames) dans la série « Company Commander ».

AUERSTAEDT 1806

V.O.F.

Davoust seul contre tous...

Lorsqu'il se retrouva seul, au petit matin du 14 octobre 1806, avec le 3ème corps face au gros de l'armée prussienne, Davoust dut se demander s'il s'en sortirait une fois encore. Chef de corps d'une grande valeur, à la tête des meilleures divisions de ligne de la Grande Armée, secondé par des généraux forgés au creuset des campagnes de la Révolution et de l'Empire, il décida pourtant de tenter sa chance. Et comme la meilleure défense est l'attaque, il partit à l'assaut...
Le reste est un glorieux chapitre d'histoire militaire qu'un nouvel éditeur de wargames français, veut nous faire revivre au travers de ce premier jeu d'une nouvelle série baptisée « Vive l'Empereur ! ». Basé sur un système évolué (charge, mouvement, feu défensif, feu offensif, corps à corps, moral), luxueusement présenté (belle boite, belle carte, pions bifaces, casiers de rangement, beaux dés... tout quoi !), Auerstaedt 1806 intéressera tous les joueurs confirmés, déçus par la rareté des productions napoléoniennes de ces dernières années.
Les concepteurs ont fait un réel effort pour proposer une simulation soignée, privilégiant le confort des joueurs. Un double système d'indicateurs de force des unités (par marqueurs ou sur papier), des règles illustrées et claires bien qu'un peu succintes à mon goût, un feuillet de présentation de la bataille avec les règles spécifiques, tout est prévu pour nous faciliter la vie.
Il n'y donc aucune raison de se priver d'autant que le prix annoncé est correct, et que vous trouverez dans la boite un livre de la série « Les grandes batailles de l'histoire » intitulé justement... Auerstaedt 1806 !
Cela souligne la démarche intelligente et volontaire des créateurs de cette nouvelle série de jeux 100 % français, qui méritent d'être soutenus.

Marc Brandsma

Wargame en français édité par Socomer éditions, prix environ 230 F.



Auerstaedt 1806

LES GRANDES BATAILLES DE L'HISTOIRE

V.O.F.

Un livre-aide de jeu

C'est l'ouvrage qui complète le wargame du même nom (voir la tête d'affiche précédente). Avec ce livre axé sur le déroulement de la bataille, vous suivrez heure par heure les mouvements de troupe, les charges de cavalerie et les faits d'arme. Appuyé par une importante iconographie, le texte restitue dans le détail le comportement des deux camps. Cartes, planches d'uniformes et portraits des principaux acteurs (dont les quatre magnifiques chefs français : Davout, Gudin, Friant et Morand) nous plongent dans l'atmosphère de ce 14 octobre 1806. Les figurinistes y trouveront des informations utiles, dont des tableaux d'uniformes très précis.
Les auteurs ont cherché à se distinguer des assommantes monographies d'histoire militaire en incluant des dessins en couleur illustrant les principaux moments de la bataille. Dans leur pari de renouveller le genre, ils ont réussi un récit vivant et bien documenté (quoiqu'uniquement du côté français).
Cet ouvrage inaugure la série « Vive l'Empereur ! » qui associe un jeu original à un livre de références. Cette démarche me semble intéressante pour les amateurs d'histoire militaire qui peuvent ainsi confronter leur jugement issu de l'expérience théorique et pratique au contexte réel par le biais de la simulation.
Clausewitz disait : « La bataille d'Auerstaedt ne fut pas continuée et par suite pas gagnée : c'est là un clair exemple de ce que produit l'indécision à la guerre ». (Notes sur la Prusse dans sa grande catastrophe 1806). Serez-vous d'accord avec lui ?

Marc Brandsma

Livre édité par Socomer, écrit par Thierry Lameyre et illustré par Séverine Pineaux. Prix indicatif : 79 F.

WINGLEADER

V.O.

L'As des As, vingt ans après

Vous connaissez sûrement l'As des As, ce jeu de combat aérien « en images ». Vous savez donc qu'il n'existait jusqu'ici qu'en version 1ère Guerre Mondiale. Or, voilà qu'apparaît Wingleader, version 2e G.M. de ce célèbre et très amusant « wargame d'apéritif ».
En dehors du fait que je commence à trouver qu'il y a surnombre de « leader » dans les wargames (Squad, Panzer, Tank, Flight... j'en passe sûrement), Wingleader marque un réel progrès par rapport à l'As des As originel. Les règles restent très simples, mais l'utilisation de cartes de tableau de bord apporte beaucoup plus de vraisemblance à l'enchaînement des manœuvres. La notation de l'altitude, règle optionnelle, est très commode et ajoute beaucoup de réalisme. Et le bonus de vitesse est une très bonne idée, même si elle n'est pas très bien exploitée (l'avion le plus rapide devrait avoir droit à une manœuvre-bonus d'autant plus souvent que l'écart de vitesse est grand).
Reproche n° 1 : les 24 avions proposés ne me paraissent pas assez différenciés en maniabilité. Dommage !
Autre reproche : les éditeurs sont de petits futés ! On remarque que la boîte ne contient point certaines « stars » du style Spit IX, Me 109 G, FW 190 D, Hellcat... Et, comme c'est curieux, il y a une règle « introductive », une règle « de base », quelques règles « optionnelles » (concernant l'altitude)... Mais c'est tout ! Autrement dit, dans quelques mois, nous verrons débarquer une extension avec les zincs en question, une règle « standard », une « avancée » et d'autres options. Frustrant pour les joueurs, mais rentable pour les éditeurs.
Bon, j'arrête de râler. Si vous aimez l'As des As, Wingleader est un bon achat, presque un must. Et si vous ne connaissiez pas le système, dites-vous qu'il vaut vraiment le déplacement.

Frank Stora

Wargame/livre édité en américain par Nova Games.

PORTRAIT DE FAMILLE

BATTLETECH

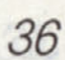
BattleTech (phonétique batœltek): *terme abrégé pour Battlefield Technology, la technologie des champs de bataille.*

L'idée du Soleil Levant

BattleTech est directement inspiré de dessins animés japonais tels *Macross, Southern Cross* ou *Mospeada*, tous trois regroupés dans la série Robotech mondialement diffusée. C'est en les regardant à la télévision que Jordan K. Weisman conçut BattleTech.

L'idée de génie de Weisman fut d'allier le design révolutionnaire de ces robots de combat géants à un background plus « occidental », suivant sa propre expression. Ainsi BattleTech reprend le look exact des robots de Robotech en changeant simplement leur nom, la Valkyrie devient le GP-1A Guêpe, le Spartan, le ARC-2R Archer, etc.

Certes le jeu a profité de cet amalgame et le merchandising développé autour de la série japonaise (modèles réduits, comics, maquettes plastique...) a sans doute eu un effet porteur sur les ventes et permis le développement de la gamme. Mais il serait simpliste de penser que le succès de BattleTech réside exclusivement dans une astuce commerciale. La gamme possède de réels atouts qui lui a permis de s'imposer sur un nouveau marché où les concurrents sont de plus en plus nombreux : *Mekton, Mechanoïds, Robotech, Robot Warriors, Renegade Legion, Adeptus Titanicus* et *Space Master : Armored Combat*, le troisième volet à paraître de la seconde édition de Space Master.



Le monde de BattleTech

Nous sommes au début du XXXIe siècle, en 3026 exactement. L'Humanité a essaimé dans la galaxie et a colonisé nombre de planètes. L'espace humain est formé de la Sphère Intérieure (Inner Sphere), divisée en cinq Maisons ou États Successeurs (Davion, Kurita, Liao, Marik et Steiner) héritiers de la puissance de la Ligue des Étoiles (Star League) et de sa Périphérie (the Periphery).

Les cinq maisons de la Sphère Intérieure se déchirent en des guerres incessantes, les Guerres de Succession (Succession Wars), pour un pouvoir qu'aucune d'elles ne peut acquérir seule. Alliances et trahisons maintiennent le statu quo alors que des dizaines de planètes agonisent dans d'impitoyables bains de sang. La civilisation régresse, l'homme vit sur ses acquis et si des îlots brillent encore de mille feux c'est pour mieux se consumer.

Durant ses siècles de guerre, la puissance des gouvernements centraux des maisons s'est plus ou moins effritée. Le féodalisme et l'esclavage ont repris leurs droits. L'exercice du pouvoir est autocratique et héréditaire. C'est le retour au Moyen Âge.

La situation de la Périphérie est encore plus mauvaise. De petites fédérations y font subsister un semblant d'ordre et de civilisation face à l'anarchie, la violence et la barbarie des planètes franches, pirates et seigneurs de la guerre.

Une seule organisation universelle, la ComStar, contrôlant les communications dans toute la sphère humaine, subsiste. Basée sur la Terre, elle étend sa toile sur toute la Sphère Interne. Mais, loin d'essayer de réunir les maisons ou de servir de médiateur entre elles, la ComStar intrigue pour hâter leur chute et torpiller tout effort de paix afin de prendre seule le pouvoir.

Signe des temps sans doute, l'univers de BattleTech est un univers décadent, pessimiste et sans avenir.

L'homme est dramatiquement seul. Il n'existe pas de races extraterrestres pacifiques ou hostiles qui pourraient redonner un second souffle à l'Humanité ou la réunir face à un ennemi commun. « Il y a un temps pour naître, un temps pour vivre et un temps pour mourir » dit le proverbe et il semble bien que, pour la civilisation humaine à l'instar de celle de la Rome antique, le temps de disparaître soit venu...

Le parallèle avec la chute de l'empire romain n'est pas fortuit, Weisman s'est effectivement inspiré de cette période troublée pour créer le monde de BattleTech. Ruine de la civilisation, perte du savoir et guerres incessantes caractérisent la fiction et son modèle.

L'homme se replie sur lui-même pour mieux mourir, ses rêves d'expansion stellaire sont bien oubliés et la guerre semble être sa seule raison d'être. L'idéal même n'est plus qu'une vague notion romantique obsolète. Il n'existe plus ni bien, ni mal, ni grande cause à défendre. L'homme se bat par réflexe conditionné, les plus intelligents le font pour l'argent.

L'art de la guerre

Bien que l'univers entier soit embrasé par la guerre, les batailles restent au niveau planétaire ou périplanétaire. La guerre spatiale n'existe pas. L'espace est neutre et les vaisseaux capables de relier les planètes, les Vaisseaux Sauteurs (Jumpships), sont protégés de toute attaque par un accord tacite universellement respecté. Ces Vaisseaux Sauteurs sont gigantesques et transportent d'autres vaisseaux, les Vaisseaux Largueurs (Dropships),

dont le rôle est d'atterrir sur la planète afin d'y débarquer les diverses unités qu'ils contiennent.
Les Vaisseaux Largueurs sont la proie des chasseurs aérospatiaux de l'ennemi, capables d'évoluer aussi bien dans l'espace périplanètaire que dans l'atmosphère. Evidemment, le Vaisseau Largueur dispose, entre autre, de tels chasseurs pour sa défense.
Une fois sur la planète, la guerre devient plus « conventionnelle » pour un observateur du XXe siècle. Infanterie, artillerie, chars, hélicoptères et force aérienne d'interception ou d'appui au sol sont globalement les mêmes que celles que nous connaissons aujourd'hui, à quelques nuances près. Les moteurs sont des réacteurs à fusion et les hovercrafts, ainsi que les armes à énergie, sont d'usage courant. Mais la grande innovation de la guerre terrestre est l'apparition, depuis 2439, des *BattleMachs* sur les champs de bataille.

La reine est morte, vive le roi

L'artillerie n'est plus depuis longtemps la reine des batailles. Elle a cédé sa place à des armes sophistiquées et monstrueuses : les BattleMachs (BattleMechs en v.o.). Ce sont des

Héritiers de Goldorak, les robots géants envahissent les vitrines des magasins de jeu de simulation. Les Américains en sont fous, les Anglais s'y mettent, les Français quant à eux n'ont pas encore craqué. La traduction française d'un jeu de rôle sur ce thème, « Les Technoguerriers », est l'occasion de faire le point sur la gamme dont il est issue, la plus connue et la plus fournie du marché, celle de BattleTech.



robots géants d'environ douze mètres de haut, bipèdes et d'aspect plus ou moins anthropomorphe. Ils sont dirigés depuis un poste de commande situé dans la tête par un pilote spécialement entraîné et trié sur le volet qui porte le nom de Technoguerrier (MechWarrior).
Ces robots de guerre monstrueux sont bardés d'armes plus destructives les unes que les autres. Ils peuvent aussi bien se déplacer sur terre que sous l'eau et certains peuvent même se transformer en avion.
Aussi monstrueux et puissants soient-ils, les BattleMachs ne sont pas invincibles. Un BattleMach peut bien sûr en détruire un autre, mais les chars lourds et les chasseurs aérospatiaux sont également des adversaires redoutables. Enfin les essaims de fantassins grouillant à leurs pieds arrivent parfois à en immobiliser un en tuant le pilote ou en détruisant un centre névralgique.
Arme ultime des batailles, le BattleMach est également synonyme de pouvoir. Sa possession est héréditaire et c'est un signe de richesse et de « noblesse ». Nombre de Technoguerriers sont des seigneurs imposant leur loi à leurs sujets. Cela explique que capturer un BattleMach en état de marche soit le rêve de tout combattant.

Chaud devant !

Tous les véhicules, chasseurs, vaisseaux et BattleMachs inclus sont mus par des réacteurs à fusion. L'énergie de la fusion sert aussi aux armes qu'ils portent. Quand un BattleMach ou tout autre véhicule se déplace, ou donne de ses armes, les réacteurs sont sollicités et génèrent une énorme quantité de chaleur au sein du véhicule. Cette chaleur, quand elle s'élève, entrave la bonne marche de véhicule, l'immobilise et finalement le détruit en faisant exploser ses munitions et son réacteur ou cuire ses occupants. Il est donc vital qu'elle soit dissipée au plus vite, aussi les véhicules, quelqu'ils soient, sont équipés d'unités frigorifiques appelées dissipeurs de chaleur.

Ces contraintes techniques ont des conséquences plutôt agréables. Les postes de pilotage des BattleMachs étant exigus et souvent en surchauffe, les Technoguerriers ne portent donc que des tenues légères... Ce qui nous vaut les affriolantes pin up qui parsèment les couvertures de la gamme (Tales of the Black Widow, Sorenson's Sabres, Cranston Sword's Irregulars)...

Tout sauf la paix !

La paix serait une véritable catastrophe dans ce monde où la guerre est la seule raison de vivre. Or la pénurie et la perte du savoir technologique implique à plus ou moins long terme la disparition des Vaisseaux Sauteurs et des BattleMachs, donc l'arrêt de la guerre et l'impossibilité de la gagner si certaines « précautions » n'étaient pas prises. Ainsi les Guerres de Succession se caractérisent-elles par des paradoxes.
Comme nous l'avons vu plus haut, les Vaisseaux Sauteurs ne sont jamais attaqués. Les batailles de BattleMachs sont entrecoupées de trêves au cours desquelles chaque camp récupère ses robots endommagés et les réparent. Les rares usines encore capables de fabriquer des robots sont scrupuleusement épargnées lors des sanglantes batailles pour leur contrôle. Les unités mercenaires se rendent plutôt que d'être exterminées par des forces trop importantes et échangent leur liberté contre rançon en monnaie sonnante et trébuchante.
Toutes ces règles non-écrites concourent à faire durer la guerre, une guerre que personne ne peut gagner mais que personne non plus ne veut se résoudre à arrêter.

Poupées russes et système unique

A la fois wargames et jeux de plateau, les différents jeux de la gamme BattleTech se présentent comme de véritables poupées russes. Ils couvrent toutes les facettes possibles, depuis les Guerres de Succession à l'échelon stratégique *(The Succession Wars)* au sub-tactique *(BattleTech, CityTech)* en passant par le tactique *(BattleForce, AeroTech)*. Le « jeu de rôle » au niveau de l'unité *(MechWarriors/Les Technoguerriers)* est également abordé.
Ainsi le joueur peut simuler l'ensemble d'une opération, de sa décision et sa logistique (The Successions Wars) à son exécution dans les plus petits détails : le débarquement des unités sur la planète (AeroTech), leur déplacement (BattleForce), la résolution des engagements par unité (BattleForce) ou par machine (BattleTech), sans oublier les opérations de commando, les exploits personnels et la gestion de l'unité (Les Technoguerriers).
A l'exception de The Succession Wars, et dans une moindre part BattleForce, les différents jeux sont basés sur des systèmes identiques, ce qui facilite grandement le passage de l'un à l'autre. La séquence de jeu dans un tour, les



règles d'initiative, de visée, de dommages sont les mêmes à quelques détails près.
Le souci du détail et du réalisme est poussé jusqu'à allouer à chaque véhicule (BattleMach, chasseur, Vaisseau largueur, etc.) ou peloton d'infanterie, et a fortiori chaque Technoguerrier dans le cas du jeu de rôle, une « feuille de personnage ». Les points de structure interne pour les véhicules sont l'équivalent des points de vie pour les Technoguerriers, les véhicules possédant en plus des points de blindage. Les dégâts sont localisés, lorsque une partie du corps/structure perd ses points de vie/structure interne, elle devient « inutilisable ».
Ce système peut paraître lourd à gérer quand un grand nombre de véhicules et de pelotons d'infanterie sont engagés en combat, mais cela est plus le fait de la quantité de papier qu'il nécessite que celui des règles, au demeurant simples et claires.
Cet effort d'harmonisation joue sans doute dans l'adhésion du joueur à la gamme. Une fois le système assimilé, il peut à loisir passer d'un jeu à l'autre et même les combiner.

The Succession Wars

The Succession Wars place le joueur dans la peau d'un des cinq dirigeants des États Successeurs. Le plateau de jeu représente la Sphère Intérieure et quelques régions de la Périphérie. La stratégie est basée sur le déploiement des forces par les Vaisseaux Sauteurs autant que sur la construction de nouvelles usines et unités ainsi, et surtout, que sur la recherche technologique. Le jeu est livré avec deux scénarios : la situation militaire actuelle (3025) et la première Guerre de Succession (2784).
Même s'il a le goût du wargame, The Succession Wars n'en est pas moins un jeu de plateau en raison de la trop grande part laissée à l'aléatoire, notamment par le biais des cartes d'événements.
Le manque d'explications au niveau des ordres de batailles de 3025 rendent ces derniers cryptiques au premier abord et peut détourner du jeu certaines personnes soucieuses de clarté. Un peu de réflexion suffit néanmoins à surmonter ce problème. Chaque chiffre placé en face de chaque nom d'unité représente un pion, celui portant la même « valeur de combat » que ce chiffre. Conformément à la présentation des maisons (voir encadré), celle de Davion est la plus puissante, mais cette puissance est à double tranchant car elle pousse les autres maisons à s'allier contre elle et peut ainsi conduire à sa perte un joueur trop belliqueux. En revanche, la maison Liao semble bien faible mais ne vous y fiez pas, sa force est autre que militaire...

AeroTech

AeroTech passe directement à l'échelon tactique et décrit les combats périplanètaires lors de la tentative de débarquement des Vaisseaux Largueurs. Ces derniers et leurs escortes affrontent à la fois les chasseurs aérospatiaux de l'ennemi et l'attraction planétaire. Les combats spatiaux sont décrits avec réalisme. Les pilotes doivent contrôler leur vitesse, utiliser à bon escient la poussée de leurs moteurs et se méfier comme de la peste des forces de gravitation, mais le plus dur est de rentrer (entier) dans l'atmosphère.
Par mesure d'économie sans doute, FASA a cru bon d'imprimer les deux faces du plateau avec les cartes nécessaires au jeu. Cela n'est pas catastrophique. La carte pour les évolutions à basse altitude est formée uniquement d'hexagones vierges de 0, 6 pouce. Il suffit de la photocopier ou de se procurer une carte semblable. A titre de comparaison un seul de ces hexagones contient une carte de BattleTech...
AeroTech fait la jonction avec BattleTech et BattleForce grâce aux règles d'attaque au sol (mitraillage ou attaque en piqué) et aux règles d'atterrissage pour les Vaisseaux Largueurs. Ces connections permettent un passage en finesse entre ces jeux.
Dropships and Jumpships est la seule extension sortie à ce jour pour AeroTech. Elle décrit en détail ces deux types de vaisseaux et donnent, pour AeroTech, les statistiques de tous les modèles existants, de même que nombre de détails pouvant être utilisés en jeu de rôle. Le *Technical Readout 3025*, une des extensions de BattleTech, contient quant à elle de nouveaux types de chasseurs.
A noter que *The BattleTech Manual* (voir BattleTech) présente les règles définitives d'AeroTech qui ont été légèrement modifiées au niveau du combat au sol des Vaisseaux Largueurs et des BattleMachs convertibles en avions.

BattleForce

Les Vaisseaux Largueurs, une fois atterris, déversent leur cargaison de BattleMachs et de troupes diverses. Là commence le domaine de BattleForce qui décrit les combats entre des petites unités de tous types, mais surtout introduit les notions de reconnaissance d'unités et de guerre électronique. Des engagements entre des compagnies, bataillons, voire des régiments peuvent ainsi être simulés en tenant

Chronologie de ce qui nous attend

*— **XXIe siècle :** entre 2011 et 2014, l'URSS connait une sanglante guerre civile. Américains et Européens interviennent pour mettre fin aux hostilités et « libèrent » du même coup la majeure partie de « l'empire du mal ». L'une des deux superpuissances étant réduite à néant, la situation politique se « détend ». Au cours de ce siècle, les nations s'unissent dans une Alliance Terrienne. Les découvertes scientifiques permettent les premiers voyages spatiaux. Le système solaire est colonisé, les étoiles les plus proches explorées.*
*— **XXII et XXIIIe siècles :** la vitesse de la lumière est dépassée, s'ensuit une période de colonisation massive des mondes de plus en plus lointains. La rébellion de 2236 met un terme à la politique expansionniste de la Terre. Toutes les colonies deviennent indépendantes.*
*— **XXIVe siècle :** mourante, ravagée par ses dissensions Nord-Sud, l'Alliance Terrienne est balayée par un coup d'état militaire. Ainsi naquit l'Hégémonie Terrienne dont l'ambition est de reprendre le contrôle des colonies, par la force si nécessaire. Elle y parvint en partie. A la fin du XXIVe siècle, les colonies sont divisées en une dizaine d'états rivaux.*
*— **XXV et XXVIe siècles :** les états se déchirent dans des guerres de frontières. L'Hégémonie Terrienne détient la suprématie militaire grâce à l'invention des BattleMachs et joue le rôle de gendarme et de médiateur entre les différents états. Durant le XXVIe siècle, l'Hégémonie Terrienne et les Cinq États (maisons) de la Sphère Intérieure s'unissent pour former la Ligue des Étoiles. Ne pouvant tolérer un autre pouvoir que le sien, la Ligue mène une guerre sans pitié contre les états de la Périphérie et les soumet à sa loi.*
*— **XXVII et XXVIIIe siècles :** la période 2600-2750 représente un âge d'or pour l'Humanité : progrès technologiques, expansion coloniale, harmonisation des lois et règlements, etc. La mort en 2751 du président de la Ligue, alors que son héritier était encore un enfant, plongea la Ligue dans une période de troubles qui déboucha sur une guerre civile meurtrière. Le déclin de l'Humanité venait juste de débuter.*
*— **du XXIXe siècle à nos jours :** incapables de désigner un successeur à la tête de la Ligue des Étoiles, les cinq maisons se déchirèrent en des guerres interminables connues sous la nom de Guerres de Succession. Nous entrons en ce moment dans la quatrième de ces guerres débutées en 2866.*

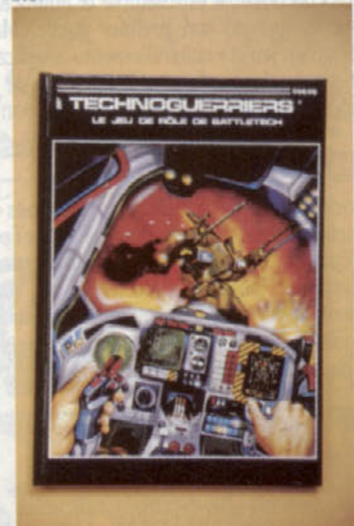
compte de ce paramètre crucial qu'est la plus ou moins grande connaissance de l'ennemi.
Loin des sempiternels pions, les unités de BattleForce sont symbolisées par une sorte de mini écran de jeu que les joueurs déplacent d'hexagone en hexagone face à l'adversaire. Toutes les données de l'unité sont précisées sur la face cachée de « l'écran ». La seule information qu'a l'adversaire est le type d'unité qui lui fait face : artillerie, infanterie lourde, chasseurs, hôpital de campagne, chars légers, équipe de BattleMachs d'assaut... Son type exact est masqué par un cache et ses particularités, ainsi que le degré d'expérience de l'unité sont indiqués derrière l'écran. Tous ces « détails » restent inconnus à moins qu'il ne s'y frotte...
Ce système de jeu donne donc toute son importance à la guerre électronique de mesures et contre mesures. Toute unité en ligne de visée et dans le rayon d'action des radars ennemis doit ôter le cache et découvrir son type exact et dans certains cas ses particularités, mais dès que l'unité n'est plus visible ou hors de portée, le joueur qui la contrôle remet le cache. BattleForce oblige les joueurs à avoir une bonne mémoire.
Chaque unité a quatre niveaux de dommages. Un niveau de base et trois niveaux de réduction successifs. Au-delà, l'unité est détruite.
BattleForce fait la jonction entre AeroTech et les jeux à l'échelon sub-tactique : BattleTech et Les Technoguerriers. Il se suffit bien évidemment à lui-même mais sa place logique dans l'architecture en poupée russe de la gamme se situe entre l'atterrissage des Vaisseaux Largueurs et la prise de contact avec les unités ennemies, soit toute la phase de déploiement et de guerre électronique.
Deux recueils de scénarios sont disponibles pour BattleForce (voir le portrait de famille) ce qui porte le nombre total de scénarios disponibles à quinze.

BattleTech

BattleTech couvre les combats entre BattleMachs à l'échelon le plus petit, celui du sub-tactique, chaque figurine carton représentant un robot. Le joueur contrôle une ou deux équipes de quatre BattleMachs, correspondant chacune à un pion de BattleForce. Mais à cet échelon, les préoccupations sont toutes autres. Comme dans AeroTech, le Technoguerrier doit surveiller la température de sa machine et juger de l'opportunité et du bénéfice de chaque action (déplacement, tir) en fonction de l'augmentation de la chaleur à l'intérieur du robot. Cette contrainte introduit un zeste de réalisme et conditionne les tactiques de combat. La bonne maîtrise de cet élément fait souvent la différence entre joueurs débutants et vétérans.
En tant que jeu de base de la gamme, BattleTech dispose d'un grand nombre d'extensions et de scénarios (voir le portrait de famille).
Les règles du jeu ont fait l'objet d'extensions (CityTech) et de modifications. *The BattleTech Manual* présente, à la fois pour AeroTech et BattleTech, la version complète et définitive de celles-ci. Les principaux ajouts portent sur les combats en environnement urbain (CityTech), les champs de mines et les fortifications (The BattleTech Manual) ; les engagements entre robots et d'autres types d'unités : infanterie et véhicules blindés (CityTech), les Chasseurs atmosphériques, les hélicoptères et l'unité navale (The BattleTech Manual) ; artillerie hors carte (The BattleTech Manual/MechWarrior).
Les autres extensions comprennent de nouvelles cartes (2 sets de 4 cartes), de nouvelles figurines carton de BattleMachs *(BattleTech Reinforcement)*, des recueils de types de BattleMachs et véhicules divers *(Technical Readout 3025* et *Technical Readout 3026 : Vehicles and personnal equipment)*, des figurines (voir encadré) et un opuscule de schémas de camouflage *(CamoSpecs)*.
Côté scénarios, sept recueils proposent une quinzaine de situations de combat, présentant chacune une des plus fameuses unités de BattleMachs tant au niveau de son histoire que des Technoguerriers qui y servent. Hormis pour les deux premiers recueils *(Tales of the Black Widow* et *The Fox's Teeth)*, les statistiques des Technoguerriers sont données en termes de jeu de rôle et non sous la forme habituelle de BattleTech.
Tous ces renseignements sont parfaitement exploitables pour le jeu de rôle, Les Technoguerriers, tant la frontière avec BattleTech est floue, si tant est qu'elle existe.

Le jeu de rôle d'un pion de wargame

Les Technoguerriers, traduction française de MechWarriors, n'est pas un jeu de rôle comme les autres, ou plutôt n'est pas vraiment un jeu de rôle.





La création du, ou pour être plus exact, des personnages donne toute la différence entre ce jeu et les jeux de rôle classiques. Les Personnages Joueurs font tous partie d'une même unité de BattleMachs de taille variable. Cette unité, ils doivent la créer complètement : taille, type exact, soutien aérien, création des Technoguerriers PNJ, création du personnel de soutien de l'unité (éclaireurs, pilotes de chasseurs, techniciens) et enfin définition des possessions exactes de l'unité. Chaque joueur possède au moins un Technoguerrier PJ et peut avoir des PJ dans toutes les autres « classes » de personnage.
Les règles des Technoguerriers couvrent toute le vie de l'unité : préparation de la mission, entretien des machines, réparation des dommages reçus lors d'un engagement, soutien logistique, poste de secours, etc.



Les cinq maisons de la Sphère Intérieure

● **Maison Davion** (Les Soleils Fédérés) : la plus puissante maison de la Sphère. Ses victoires militaires contre la maison Kurita font également d'elle la maison au territoire le plus étendu. Les maisons Davion et Steiner ont conclu une alliance contre les trois autres.
● **Maison Steiner** (République de la Lyre) : la première force économique et innovatrice de la Sphère. L'alliance avec les Soleils Fédérés contrebalance ses faiblesses militaires et a permis à cette maison de ne pas sombrer face au Combinat de Draconis.
● **Maison Kurita** (Combinat de Draconis) : les samourais de l'espace. La guerre est à la fois une tradition et un art de vivre pour les Kuritains. Face à l'alliance Davion/Steiner, le combinat s'est allié à la Confédération de Capella et à la Ligue des Mondes Libres.
● **Maison Liao** (Confédération de Capella) : le plus faible des cinq états successeurs mais pas le moins dangereux. La ruse, la trahison, l'espionnage, l'assassinat, la corruption sont les armes redoutables de cette maison apparemment sans défense. Les agents de Liao sont infiltrés à tous les échelons de toutes les autres maisons.
● **Maison Marik** (La Ligue des Mondes Libres) : la situation politique de cette maison est la plus instable des cinq. Dissensions internes, intrigues, érosion du pouvoir de Marik sur ses vassaux. La Ligue des Mondes Libres est en pleine désagrégation. Seule son alliance avec les maisons Liao et Kurita maintient son unité.

Possédant des personnages à tous les niveaux de l'unité, le groupe de joueurs doit donc incarner collectivement cette unité. Ils jouent, en quelque sorte, le rôle d'un pion de wargame...
Le système de résolution est calqué, pour des raisons de compatibilité, sur celui de BattleTech et d'AeroTech. Le jet de résolution est basé sur la moyenne des caractéristiques mises

en jeu, le niveau de compétence s'il y a lieu et les circonstances. Pour réussir une action il faut faire plus que la différence (14 - Moyenne Caractéristiques - Niveau Compétence + Modificateurs de situation) avec deux dés à six faces. Le système de jeu est donc simple, trop simple peut-être pour les critères modernes en la matière.

Le système de création des personnages PJ ou non, possède de nombreux points communs avec un wargame sub-tactique bien connu, lui aussi à la limite du jeu de rôle : *Ambush*. Chaque personnage dispose de cent cinquante points de génération pour sa création, mais ces points peuvent être transférés d'un PJ à l'autre au sein de l'unité. De fait, chaque joueur a intérêt à incarner plusieurs personnages. Certains auront la stature d'une Natasha Kerensky, d'autres auront du mal à porter leur fusil, exactement comme lors de la création d'une escouade d'Ambush.

L'orientation générale du jeu confirme cette première impression. Toutes les règles sont orientées sur les combats et opérations de commando et laissent peu de place au rôle lui-même. Les seuls scénarios disponibles *(Rolling Thunder)* sont tous de ce type et se jouent sur une carte de BattleTech, seule changeant la taille des hexagones (voir encadré). Finalement, s'il fallait classer ce jeu, il serait plutôt qualifié d'extension de BattleTech que de jeu de rôle, à moins qu'incarner un pion de wargame soit considéré comme du jeu de rôle...

The Mercenary's Handbook, première extension de MechWarriors complète ce dernier en détaillant les rouages et les particularités des unités de mercenaires, tels les Dragons de Wolf ou la cavalerie légère d'Eridani.

Les archives du futur

Une somme énorme de renseignements sur les maisons de la Sphère Intérieure, la Périphérie. et la défunte Ligue des Étoiles alimente également nombre d'extensions du jeu Les Technoguerriers (voir le portrait de famille). Chaque supplément dissèque son sujet dans les moindres détails : politique, économie, mode de pensée, religion, force militaire, histoire...

Cette masse colossale forme de véritables archives du futur dans lesquelles les maîtres de jeu peuvent puiser allègrement pour nourrir leur imagination et fournir aux joueurs de réels modules de jeu de rôle. Mais ils leur faudra pour cela digérer l'ensemble et l'on tombe dans le travers et l'intérêt de jeux comme *RuneQuest* où la somme de connaissances à acquérir sur le monde fait reculer bien des amateurs.

Les wargameurs ne sont pas oubliés dans cette description scrupuleuse d'un futur possible. Les trois premières Guerres de Succession font l'objet, dans chaque supplément sur les maisons, de développements importants et détaillés.

En avant pour la prochaine...

La Troisième Guerre de Succession n'est même pas terminée que la Quatrième se déclenche déjà. Comme cadeau de mariage, Hanse Davion offre à Melissa Steiner, l'héritière de la maison Steiner, pas moins que la confédération de Capella. Cette tendre attention déclencha la Quatrième Guerre de Succession...

Cette guerre fait l'objet d'une série d'atlas dont seul le premier volume est actuellement disponible *(N.A.I.S The Fourth Succession War, Military atlas volume 1, Aug 3028-Jan 3029)*. Chaque bataille y est présentée et analysée avec moult plans en couleur et avec la même rigueur et le même sérieux qui conviendrait à un ouvrage « professionnel » sur la Seconde Guerre Mondiale.

Au-delà du jeu

Le phénomène BattleTech, à l'instar de celui d'AD&D, dépasse le simple cadre du jeu. Bandes dessinées et surtout romans sortent à cadence renforcée, preuve d'une adhésion plus large que la stricte dimension ludique. Cette adhésion n'est pas le fait de la compatibilité des différents jeux de la gamme ou celui de sa présentation luxueuse (planches couleurs). BattleTech présente bien un autre atout majeur : son univers. Visuel, ludique, réaliste, hyper détaillé, excessivement violent, et au pessimisme de rigueur en cette fin de millénaire, il présente de nombreuses facettes dont chacune peut séduire des personnes différentes. L'amateur de wargame ou de jeu de rôle, friand de détails, l'abordera par le côté ludique. Le teenager biomaniaque à la tête farcie de lasers l'associera par le titre et les design à ses dessins animés favoris. Les lecteurs du courant militariste de la science-fiction américaine actuelle passeront le pas à l'occasion de l'achat d'un des romans.

L'accroche possible est multiple et américanisée, à l'image de son premier public. Mais est-ce qu'un jeu si « culturellement » américain peut s'imposer en France ? L'avenir de la version française répondra à cette question.

BattleTech in french

La société Hexagonal, détentrice des droits de traduction, a sorti la boîte de base BattleTech au début de l'année 88. Les Technoguerriers, traduction du jeu de rôle MechWarriors, vient tout juste d'être éditée. Jusqu'à présent, aucun des nombreux suppléments et livrets de scénarios de la gamme n'a été traduit.

Les figurines et modèles réduits

FASA propose des figurines officielles en plastique dur à l'échelle 1/285 de huit types de BattleMachs (PlasTech).

Des BattleMachs en plomb, de même échelle, sont disponibles chez Ral Partha USA (plus de 25 modèles) ainsi que des figurines à l'échelle 1/72 (25 mm) pour le jeu de rôle Les Technoguerriers.

Aucun modèle réduit officiel n'existe pour BattleTech mais, les design étant les mêmes, les joueurs peuvent utiliser les nombreuses maquettes plastique (échelles 1/48, 1/72 et 1/100) de la gamme Robotech (Revell) et des nombreuses marques japonaises, notamment Imai et Arii, actuellement encore disponibles en France.

Pierre Lejoyeux

image de synthèse : Sophie Mounier

portrait de famille

THE SUCCESSION WARS : wargame/boardgame à l'échelon stratégique. Extensions : aucune. Scénarios : 2 (fournis dans la boîte).

AEROTECH : wargame sur le débarquement de forces d'invasion sur une planète. Combats périplanétaires et atmosphériques et règles d'attaque au sol. Compatible avec les autres jeux d'échelon tactique ou sub-tactique. Extensions : *Dropships and Jumpships* (voir texte). Scénarios : 4 (fournis dans la boîte).

BATTLEFORCE : wargame terrestre d'échelon tactique. Combat entre petites unités donnant une large importance à la guerre électronique. Extensions : aucune. Scénarios : 15 (dont 5 fournis dans la boîte). *The Galtor campaign* retrace en 8 scénarios les trois mois de batailles sur le monde de Galtor entre les maisons Kurita et Davion. *Rolling Thunder*, premier supplément conjoint à BattleForce, BattleTech et MechWarriors, propose deux scénarios mettant en œuvre la compagnie d'élite du même nom du premier hussard régulien (maison Marik).

BATTLETECH : premier jeu de la gamme. Wargame d'échelon sub-tactique. Proche par certains aspects du jeu de rôle. Extensions : *CityTech, BattleTech Reinforcements*, 2 sets de 4 cartes supplémentaires (vallée avec rivière, désert, complexe industriel...), figurines (voir encadré) et schémas de camouflage (pour toutes ces extensions, voir texte). Scénarios : 96 (répartis en 7 recueils). *Tales of the Black Widow* (15), *The Fox's Teeth* (14), *Cranston Snord's Irregulars* (14), *Gray Death Legion* (15), *Sorenson's sabres* (20), *Rolling Thunder* (16) et *The Spider and the Wolf* (2).

MECHWARRIORS/LES TECHNOGUERRIERS : à la fois jeu de rôle et wargame sub-tactique. Extensions : *The Mercenary's Handbook* (voir texte), *House Kurita, House Steiner, House Liao, House Davion, House Marik, The Periphery* et *The Star League* décrivent chacune une partie de l'univers ou de l'histoire du monde de BattleTech. Scénarios : 3 (deux dans Rolling Thunder et un dans la bande dessinée The Spider and the Wolf).

DIVERS :

— Atlas militaire *(N.A.I.S The Fourth Succession War : Military atlas volume 1)*

— Bande dessinée *(The Spider and the Wolf)*

— Des pin up pour les aficionados *(Technical Blueprint)*.

— Romans *(Decision at Thunder Rift, The sword and the dagger, Mercenary's Star, The price of glory, Warrior* (trilogie)).

— Nouvelles et fragments *(Shrapnel)*.


LES TERRIBLES AVENTURES DE


KROC
LE - BÔ


PRIS, KROC PRIE

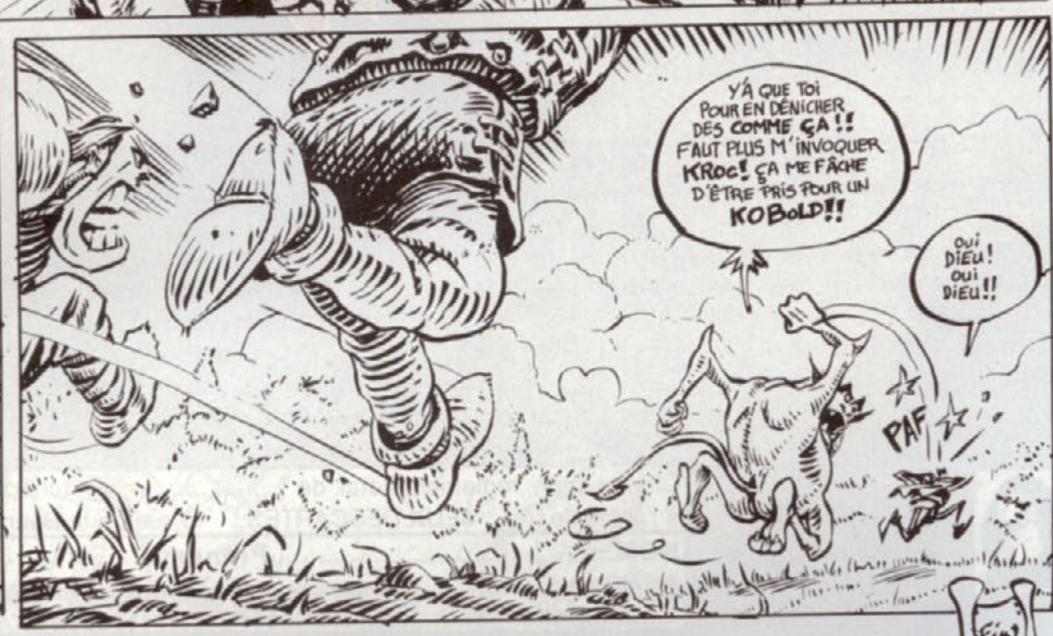


LÀ, C'EST LA FIN !!
Ô GLOBÔ, HORRIBLE PARMI LES AFFREUX !! N'ABANDONNE PAS UN GOB TOURMENTÉ PAR AD&D !!
¡DÉE!!
BRKRA... BOUM
!?
TREMBLEZ AVENTURIERS, CAR VOICI GLOBÔ !! LE CHAGRIN DES PALADINS ! LE CALVAIRE DES CLERCS !! !!...


LE GOBEUR DE GNÔMES !!...
L'ASSASSIN DES MAGICIENS...
LE CROQUEUR DE RANGERS..

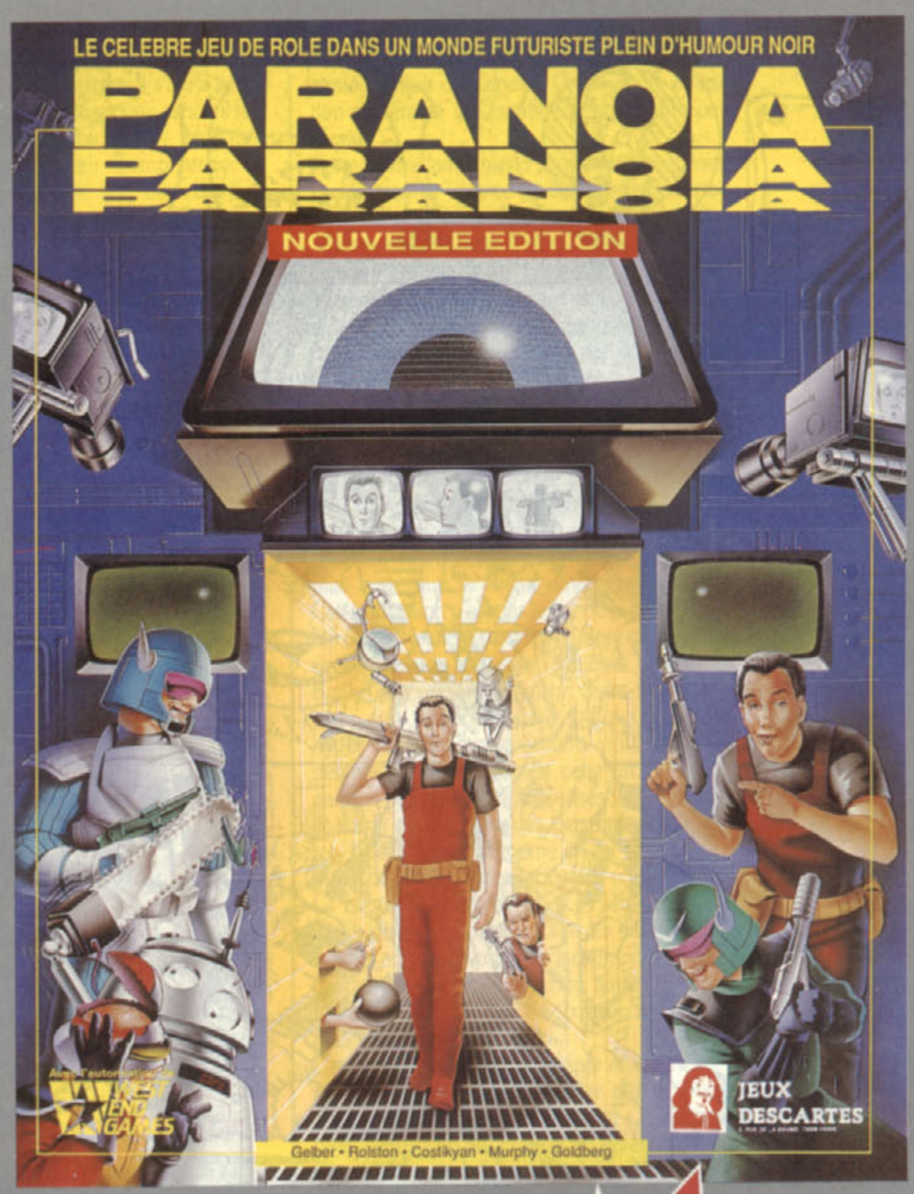

NIV 75
GOD SLAYER

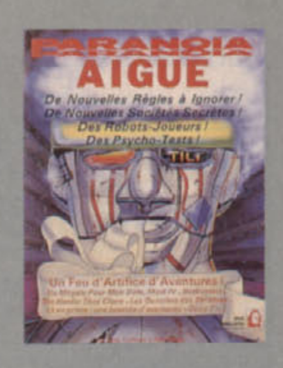


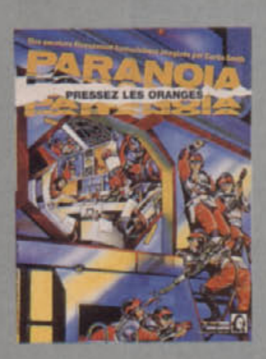

Y'A QUE TOI POUR EN DÉNICHER DES COMME ÇA !! FAUT PLUS M'INVOQUER KROC ! ÇA ME FÂCHE D'ÊTRE PRIS POUR UN KOBOLD !!
OUI DIEU ! OUI DIEU !!
PAF
CHEVALIER SEGUR

FIN





















EN VENTE DANS VOTRE BOUTIQUE HABITUELLE, OU PAR RETOUR DE CE BON

JE DESIRE RECEVOIR:

◊ Paranoïa (Le Livre de Base)	169 F	◊ Paranoïa Aiguë	79 F
◊ Ecran du Maître Joueur (anc. version)	68 F	◊ Livret du Joueur (anc. version)	39 F
◊ Pressez les Oranges	69 F	◊ Envoyez les Clones	49 F
◊ Les Bleus du Secteur M.I.T.	69 F	◊ On ne vit que 6 fois	64 F
◊ Des Clones dans l'Espace	49 F	◊ Le Blues en Jaune...	54 F

(+ 25 F de participation aux frais d'envoi)



Ci-joint mon règlement total de ....Fr (chèque, mandat, CCP)
à l'ordre de : JEUX DESCARTES, 5 rue de la Baume, 75008 PARIS

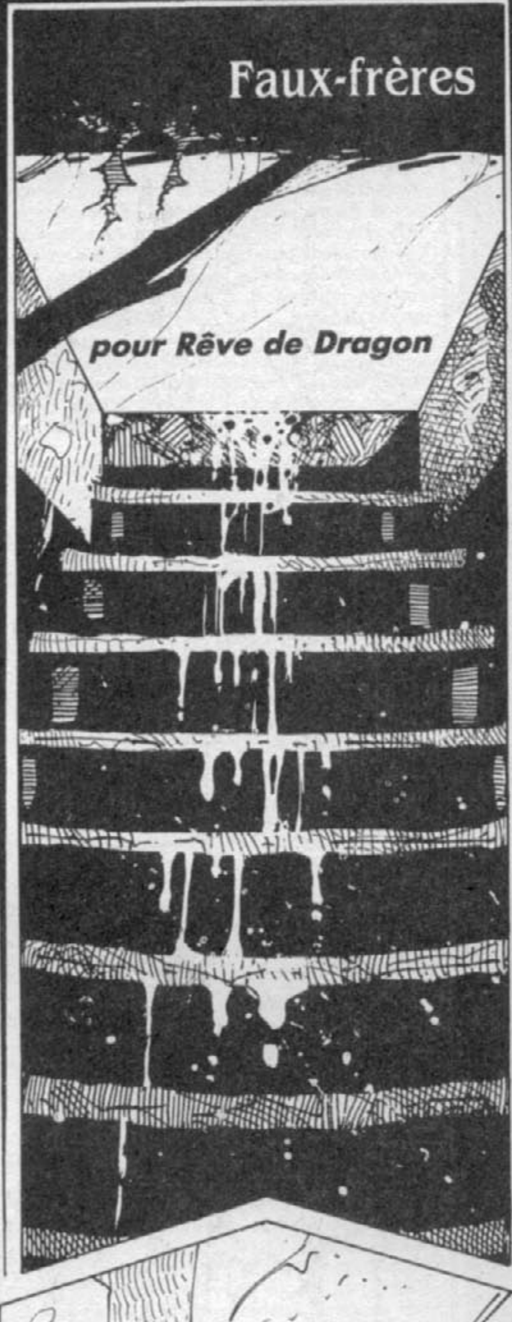
NOM......................................**Prénom**......................................

Adresse..

....

CASUS BELLI Aventures









Le Temple des Grands Appels

Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 50 et 59 à 66.

Accusés de meutre, les voyageurs sauront-ils voir clair dans cette troublante affaire ?

UN SCENARIO pour Rêve de Dragon CASUS BELLI

Faux-frères

Ce cauchemar est prévu pour quatre ou cinq voyageurs débutants ou moyennement expérimentés, comprenant au moins un haut-rêvant.

La Bonne Dame

Il était une fois une pauvre femme qui vivait solitaire dans une chaumine au fond des bois. Elle connaissait bien la forêt, les plantes et les remèdes, et comme elle n'était pas avare de conseils ni de soins, les villageois voisins l'appelaient la Bonne Dame.

C'était une femme d'une quarantaine d'années, grande et mince, au visage osseux. Certes, elle n'était point belle ; mais ses gestes mesurés, l'éclat sombre de ses yeux, sa voix égale, avaient le don de mettre en confiance. Si elle l'avait désiré, elle aurait pu habiter dans le village même, à Champegris, mais les villageois comprenaient, ou croyaient comprendre, qu'elle avait eu des malheurs et ne désirait plus qu'une retraite paisible. Il y avait environ dix ans qu'elle occupait la chaumine. C'était peu après « la grande ruée des Groins », une époque de confusion où nombre de villageois avaient péri ou fui, où d'autres étaient arrivés, transfuges de régions voisines encore plus malchanceuses. La chaumine avait ainsi trouvé une nouvelle occupante.

On respectait donc sa solitude, ne venant la consulter que pour identifier les champignons incertains, pour chercher un remède contre la toux ou les rhumatismes, ou pour un accouchement difficile. Parfois, les jeunes filles allaient lui conter leurs peines de cœur. Dans leur panier, elles n'omettaient jamais de glisser une ou deux galettes et un petit pot de beurre.

Puis le malheur frappa.

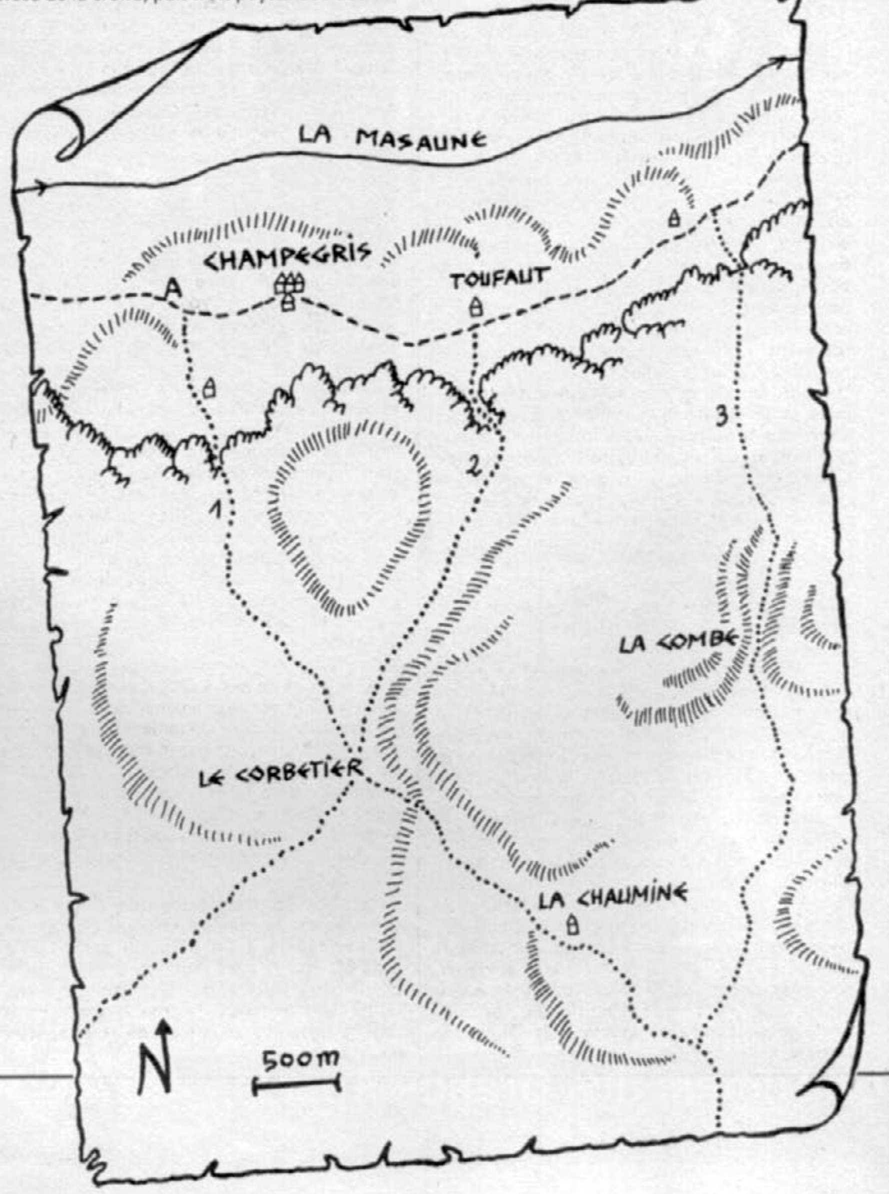
Un jour, la blonde Aenys, la fille du tonnelier, trouva la porte grand ouverte et la salle dévastée, vaisselle brisée entre les meuble renversés. Et dans la chambre, la Bonne Dame gisait dans une mare de sang, vêtements déchirés, visage lacéré. Elle était morte !

Aenys revint au village en hurlant. D'abord, on refusa de la croire, puis trois paysans se décidèrent à aller voir. Malgré les conseils de son père, Aenys les raccompagna. Elle avait adoré la Bonne Dame ; et contre l'être, homme ou bête, qui avait accompli un tel crime, elle était maintenant blême de rage et de colère.

Le groupe s'approcha de la chaumine avec prudence. Çà et là, on pouvait distinguer des empreintes de bottes sur le sol. Et le malheur frappa à nouveau. Cinq bandits apparurent de derrière la maison, les armes à la main. Ils avançaient sans précipitation, sans autre expression sur leur visage glacé qu'une détermination mortelle. Deux des paysans en restèrent figés de saisissement. Le troisième, le plus jeune, un dénommé Jorgi, eut le réflexe de plonger dans le sous-bois. Quant à Aenys, elle poussa un cri de haine et fonça sur les bandits. Un coup sur la tête la jeta à terre où elle ne bougea plus.

Les deux autres hésitèrent entre fuir ou lui porter secours, fatale indécision qui leur coûta la vie.

Tel fut le témoignage de Jorgi lorsqu'il revint au village, tout seul. « Je n'oublierai jamais leur visage, murmura-t-il en tremblant, mais pourquoi ont-ils fait cela ? La Bonne Dame était pauvre. » Ce n'est que le lendemain qu'un second groupe, plus nombreux et mieux armé, retourna à la chaumine. En chemin, ils croisèrent Aenys qui revenait en titubant. Elle n'avait été qu'assommée et les bandits s'étaient désintéressés d'elle. Les deux autres, malheureusement, étaient bel et bien morts. L'examen de la chaumine n'apporta rien de nouveau. La trappe de la cave était ouverte, avec des traces de sang sur l'escalier de bois. En bas régnait le même désordre qu'en haut. Les paysans ne s'y attardèrent pas car le lieu leur inspirait une crainte superstitieuse. Par contre, ils découvrirent de nouvelles traces de pas qui s'enfonçaient dans le sous-bois. Les corps furent ramenés au village pour y être inhumés. Puis, toute





affaire cessante, une douzaine de paysans courageux se constituèrent en patrouille pour organiser une grande battue dans la région. On en est là.

La vérité

En réalité, la Bonne Dame n'était pas si bonne que ça ; et pour tout dire, elle était même carrément mauvaise. C'était une haut-rêvante vouée à Thanatos. D'abord voyageuse errante, elle avait finalement jeté son dévolu sur Champegris et la région. Comme nombre de ses semblables, elle rêvait d'une domination absolue, mais elle était prudente. Plutôt que de tout gâcher par un envoûtement hâtif, elle tissait patiemment sa toile au fond de sa retraite. Sous couvert de bonne guérisseuse, il ne lui était pas difficile de collectionner des reliques de chaque villageois. L'un après l'autre, elle les possédait de corps ou d'esprit. Quand ils seraient tous possédés, elle commencerait les envoûtements proprement dits ; et quand le village serait entièrement à sa botte, elle s'en servirait pour conquérir le village suivant, et ainsi de suite jusqu'à posséder le monde !

Un jour, un voyageur perdu aperçut sa chaumine et lui demanda l'hospitalité. Elle le reçut sans idée préconçue, mais lorsqu'il lui avoua que, venant du sud, il ignorait la proximité de Champegris, elle se dit que sa disparition ne risquait pas d'être signalée. Et comme elle avait grande envie d'un garde du corps, elle l'endormit (par Hypnos), le tua proprement, et anima aussitôt son cadavre en zombi. Au cours des ans, la chose se répéta trois autres fois. Les zombis demeuraient dans la cave, et les villageois n'en avaient évidemment aucune connaissance.

Puis vint un cinquième voyageur et le même scénario se déroula. Hélas, en animant le cadavre, la haut-rêvante commit un échec total qu'elle ne put rattraper. Le zombi devint d'emblée un zombi sauvage et se retourna contre sa créatrice. Gravement blessée, la haut-rêvante réussit pour un temps à se désengager et à remonter l'escalier. Mais à peine eut-elle repoussé la trappe que le zombi, l'ayant rattrapée, la projeta dans la chambre et s'acharna sur elle jusqu'à son dernier souffle. En mourant, elle concrétisa ce qui avait toujours été l'essence de son être, elle donna naissance à une entité de cauchemar, une haine. Par ailleurs, sa mort libéra les quatre premiers zombis qui devinrent sauvages à leur tour. Après avoir quelque peu renversé les meubles, les cinq finirent par trouver la porte et sortirent dans les bois. On devine la suite.

L'un des effets du rituel d'animation de zombi est qu'il interrompt le processus de décomposition du cadavre de façon permanente. Si la mort est très récente, le zombi ne présente pas d'autre altération qu'une peau blême, des lèvres exsangues et un regard fixe. On peut fort bien le prendre pour un vivant, confusion qui a justement été faite par les villageois.

Les zombis sauvages ne cherchent qu'à détruire, et comme ils sont privés de guide, ils ont tendance à tourner en rond, à revenir périodiquement sur le lieu de leur animation. D'où le retour intempestif des bandits. En ce qui concerne l'entité de cauchemar, elle investit Aenys lorsqu'elle se pencha sur le cadavre ; et la jeune fille est maintenant possédée par la haine.

Réincarnation

Mais la mort n'est jamais définitive dans le rêve des Dragons. A peine furent-ils tués par la haut-rêvante que les voyageurs se réveillèrent dans un rêve différent, ne gardant du précédent qu'une vague idée de cauchemar, souvenir qui finit à son tour par s'estomper. De toute façon, si l'on peut se souvenir d'une vie précédente, on ne se souvient jamais du moment exact de sa mort ; et qui plus est, les voyageurs étaient endormis à ce moment. Bref, les nouveaux-rêvés finirent par redevenir voyageurs ; et c'est là que le hasard du rêve des Dragons fait curieusement bien les choses, ou les fait mal, à vous de juger Ces voyageurs, qui avaient été victimes de la haut-rêvante séparément, finirent par se regrouper au hasard des chemins et par voyager ensemble dans leur nouvelle vie. Et ce sont précisément les personnages des joueurs.

Mais plus encore, ayant maintes fois changé de rêve au cours de leur voyage, le hasard de leur périple a fini par les ramener dans le rêve de Champegris ; et pour corser les choses, le temps des Dragons n'ayant aucun rapport avec celui des hommes, c'est le lendemain de la mort de la Bonne Dame qu'ils vont arriver en vue du village. Dans le même temps, cinq zombis avides de carnage rôdent dans la région, cinq bandits qui leur ressemblent comme autant de faux-frères.

Note. Il est fait mention de cinq zombis parce que cinq est le nombre habituel des joueurs. Mais en réalité, il y a autant de zombis qu'il y a de PJ, avec le même âge apparent, la même allure. Seuls vêtements et équipement peuvent légèrement différer. Si le groupe comprend des voyageuses, il y a autant de fausses-sœurs équivalentes.

Champegris

Sans le cauchemar qui s'y déroule, Champegris n'aurait aucun intérêt. C'est un paisible village agricole, situé au sommet de côteaux plantés de champs et de vignobles. En bas, dans la vallée, coule une rivière tranquille : la Masaune. L'agglomération comprend une cinquantaine de bâtiments, dépendances comprises. Au centre, donnant sur la place de la fontaine, une grange commune sert de salle de réunion, et, occasionnellement de maison des voyageurs. Outre les cultivateurs, le village regroupe quelques artisans : charpentier, charron, tonnelier, maréchal-ferrant, cordonnier, etc. Enfin, on trouve également quelques fermes isolées, comme celle des Toufaut, par exemple, située à 1 km à l'est de l'agglomération. Ces fermes et les champs avoisinants sont desservis par tout un réseau de sentiers. Seuls les plus importants sont mentionnés sur la carte.

Au sud du village, s'étend la Grande Forêt. Ses autres lisières (hors carte) se trouvent à plus de 20 km. C'est un lieu sombre, au relief accidenté, principalement planté de chênes et de hêtres, avec un sous-bois touffu de ronces, de fougères et de plantes grimpantes. Giboyeuse (lapins, cervidés, sangliers), la forêt abrite aussi des loups. Les villageois qui s'y aventurent en quête d'herbes ou de champignons évitent de s'éloigner des sentiers, car il devient alors très aisé de s'y perdre. En dehors des sentiers mentionnés sur la carte, la survie dans la Grande Forêt est de difficulté -4.

Le Corbetier. C'est le nom donné à une grande clairière, carrefour de quatre chemins. Au centre se dresse un chêne de 40 m de haut, lieu d'habitation de plus de cinq cents corbeaux. Le lieu résonne de leurs croassements incessants.

La Combe. C'est un ravin de près d'un kilomètre de long, profondément encaissé entre des pentes rocheuses où s'accrochent des buisson d'épines. Entre les rochers du fond de la combe s'ouvrent de nombreuses cavernes. L'endroit est sinistre à souhait, idéal pour l'ultime confrontation avec les zombis.

L'accusation

Pour les voyageurs, tout va commencer en fin d'après-midi, en arrivant en vue du village de Champegris. Au même moment, les patrouilleurs sont en train de revenir, bredouilles, par le sentier 1. Les deux groupes vont se rencontrer au carrefour A.

Les paysans sont une douzaine, armés d'arcs, de haches et de piques. Ils avancent d'un pas

résolu, mais à la vue des voyageurs, s'arrêtent, indécis, mains crispées sur leurs armes. Le plus jeune (Jorgi) s'écrie alors : « Ce sont eux ! Je les reconnais ! ».
La suite risque probablement d'être tumultueuse. Les archers vont mettre en joue les voyageurs, cependant que, pas foncièrement rassuré, le chef de la patrouille leur demandera de se défaire de leurs armes et de se laisser emmener sans résistance. Comme il est probable que les voyageurs n'obéissent pas aussitôt et demandent ce qu'on leur reproche, on leur répondra : « Comme si vous ne le saviez pas, bande de gredins ! Vous avez assassiné la Bonne Dame et deux villageois ! ». Leurs dénégations n'y feront rien, pas même l'argument logique que s'ils avaient accompli un tel crime, ils n'auraient aucune raison de revenir. Jorgi ne cessera de répéter : « Ce sont eux ! Je n'oublierai jamais leurs visages ! ».
Deux alternatives sont alors possibles : soit les voyageurs se rendent, soit ils se rebiffent. S'ils acceptent l'erreur judiciaire et se laissent désarmer, on les conduira sous bonne garde jusqu'à la grange commune. S'ils tentent de fuir ou de combattre, la situation deviendra pour eux plus difficile. Cette alternative sera traitée plus loin.

La disculpation

Dans la grange, les voyageurs ne seront pas ligotés, mais maintenus en respect par les archers et les piquiers, sous les huées des villageois accourus sur la place. On ne décidera pas immédiatement de leur sort, et ils pourront comprendre qu'on attend la venue d'un second témoin capital. Ce dernier ne tardera pas à venir.
Aenys est une fille de dix-huit ans, blonde, plutôt jolie malgré des traits crispés. Apercevant les voyageurs, elle balbutiera, le regard fixe : « Eux je les reconnais les monstres ! ». Et avec la rapidité d'un chat, elle se jettera toutes griffes dehors sur le premier à sa portée. Les paysans ne réussiront à la maîtriser qu'à grand peine.
Et c'est alors que se produira un coup de théâtre. Le fils Toufaut, blessé à la tête, arrivera sur la place en s'écriant : « Les bandits viennent de nous attaquer. Ils ont tué mon père ! ». Puis il verra les voyageurs et s'écriera, désemparé : « Eux ! Comment est-ce possible ? ».
La suite risque à nouveau de dégénérer en confusion, mais avec pour résultat que les voyageurs seront disculpés. Comment pouvaient-ils être à la fois au carrefour précédent et à la ferme des Toufaut, distants d'un bon kilomètre ? Puis Jorgi conviendra que les bandits n'étaient pas habillés exactement de la même façon. Le fils Toufaut dira quant à lui : « Et pourtant, à part un air de mort que vous n'avez pas, ils vous ressemblent comme des frères ». Il sera incapable d'expliquer davantage ce qu'il entend par un air de mort.
Finalement, les villageois bien embarrassés présenteront des excuses aux voyageurs. On leur rendra naturellement leurs armes. On leur accordera l'hospitalité. Et on leur racontera toute l'histoire de la Bonne Dame et de sa fin tragique, pour qu'ils jugent par eux-mêmes de leur perplexité. Seule Aenys continuera à darder sur eux un regard haineux.

A la ferme des Toufaut

Les voyageurs voudront probablement tirer au clair cette histoire de frères qui leur ressemblent et se rendre à la ferme des Toufaut ainsi qu'à la chaumine. Un spectacle désolant les attend à la ferme : le père a été tué ainsi que la servante, la mère et le plus jeune fils sont blessés gravement ; même le bétail a été massacré. Fait étrange, la plupart des blessures ont été causées par des lames, mais certaines sont dues à de terribles coups de griffes. Par ailleurs, rien n'a été volé. La violence semble purement gratuite. Un examen attentif de la lisière révèlera des empreintes de pas allant et venant le long du sentier 2. La conclusion à en tirer est que les bandits ont dû retourner dans la forêt.

La chaumine

C'est une maison basse et trapue, aux murs de pierres irrégulières, couverte d'un chaume noirâtre. Derrière, un carré de terrain déboisé constitue un potager avec quelques arbres fruitiers ; un minuscule sentier s'en éloigne et mène à une source quelques dizaines de mètres plus au nord.
La maison est en partie enfoncée dans le sol et pour accéder à la porte, il faut descendre quelques marches. La salle principale (1) est partagée par une rangée de piliers soutenant les poutres maîtresses (en pointillé sur le plan) ; la hauteur maximum, au centre, est de trois mètres ; le sol est dallé ; une cheminée occupe le mur est. Rien n'a été touché depuis la mort de la Bonne Dame, et il y règne le même désordre de meubles fracassés. C'est là que la haut-rêvante recevait ses visiteurs et il ne s'y trouve aucun indice significatif. Même chose dans la chambre à coucher (2) où une mare de sang séché macule le sol près du pilier central. Au fond, une trappe de bois donne accès à l'escalier de la cave.
Cette dernière est coupée en deux par une arche de maçonnerie. Un rideau séparait les deux parties, mais il a été arraché et ses lambeaux jonchent le sol. Si la première partie (3) ne contient qu'un bric-à-brac d'objets sans importance, celle du fond (4), par contre, contient des indices révélateurs.



Caractéristiques des zombis

PUISSANCE 15	**PERCEPTION** 07	**ENDURANCE** 30
DÉFENSE 07	**VITESSE** 07	**Protection** variable

Griffes 15	niv +2	init 09	+dom +3
Arme 15	niv +2	init 09	+dom selon arme +2
Esquive 07	niv -2		

Note. De même que les armes, la protection de chaque zombi dépendra de celle du voyageur correspondant.

AENYS

née à l'heure du Serpent, 18 ans, 1 m 60, 53 kg.

TAILLE 08	**VOLONTÉ** 14	**VIE** 11
APPARENCE 13	**INTELLECT** 09	**ENDURANCE** 25
CONSTITUTION 13	**EMPATHIE** 12	**VITESSE** 12
FORCE 08	**ÉLOQUENCE** 12	**Protection** 0
AGILITÉ 14	**RÊVE** 10/18	**+dom** 0
DEXTÉRITÉ 12	**CHANCE** 06	
VUE 11	**Mêlée** 11	
OUÏE 12	**Tir** 11	
ODORAT 09	**Lancer** 09	
GOUT 09	**Dérobée** 13	

Dague	niv -1	init 04	+dom +1
Corps à corps	niv -1	init 04	+dom (0)
Esquive	niv +1		

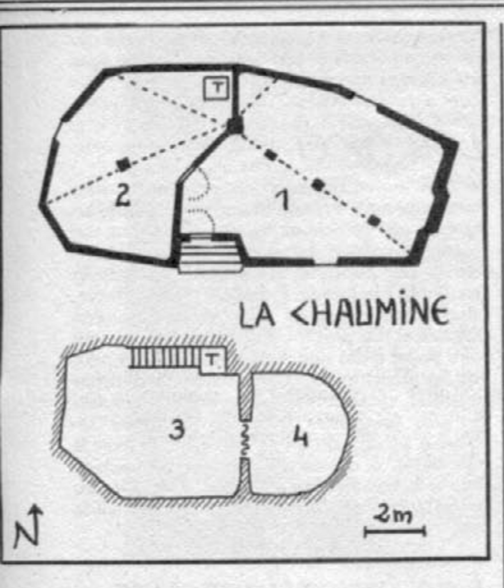
Discrétion, Se cacher +2/ Saut, Course 0/ Survie en forêt +5.
Note. Les 18 points de rêve sont en fait ceux de la haine.

Caractéristiques moyennes des patrouilleurs

TAILLE 11	**VOLONTÉ** 10	**VIE** 12
CONSTITUTION 12	**EMPATHIE** 10	**ENDURANCE** 23
FORCE 13	**RÊVE** 11	**VITESSE** 12
AGILITÉ 12	**Mêlée** 12	**+dom** +1
DEXTÉRITÉ 11	**Tir** 11	**Protection** 0
VUE 11	**Lancer** 12	
OUÏE 10	**Dérobée** 11	

Hache 2 M	niv +2	init 08	+dom +4
Pique 2M	niv +2	init 08	+dom +3
Corps à corps	niv +2	init 08	+dom (+1)
Arc	niv +3	init 08	+dom +2
Esquive	niv +2		

Note. Ils sont au nombre de 12: 4 armés d'arcs, 4 de haches et 4 de piques.



Un coffre verrouillé (difficulté -4, mais la clé se trouve quelque part dans le désordre de la chambre à coucher) contient quelques objets intéressants : deux dagues au pommeau joliment ouvragé (valeur 4 PA chacune), un collier de perles d'argent (valeur 6 PA), une bourse de cuir fin incrusté de nacre (valeur 3 PA) contenant encore 18 PB, et un encrier de voyage avec un bouchon d'argent (valeur 5 PA). Il y a d'autres objets plus ordinaires (fioles vides, cire à cacheter, plumes, parchemins vierges) ; ainsi qu'une liasse de parchemins écrits. Plus loin, se trouvent entassés sous la poussière quelques besaces et sacs à dos, cordes et outres, comme si cinq voyageurs avaient délaissé là leur équipement de voyage.
Enfin, tout au fond, une étagère semi-circulaire supporte une cinquantaine de fioles et de petits pots, chacun porteur d'une étiquette avec un simple numéro. A l'intérieur, il n'y a presque rien : une vague tache de graisse, quelques cheveux, une rognure d'ongle. Mais ce devrait être suffisant pour que les voyageurs commencent à subodorer les dessous de l'histoire.

Les parchemins

La liasse contient quinze feuillets. Les quatre premiers, rédigés en runes communes, constituent une liste exhaustive des habitants de Champegris, hommes, femmes et enfants. Les plus jeunes, surtout ceux qui sont nés depuis dix ans ou moins, ont leur date de naissance. Une bonne cinquantaine sont en plus gratifiés d'un numéro, ainsi que des mentions telles que « Corps », « Esprit », ou même les deux à la fois, suivis d'une nouvelle série de dates. Il y a autant de villageois numérotés qu'il y a de fioles sur l'étagère. Comprenne qui pourra.
Les onze autres feuillets sont rédigés en draconic, et il faudra du temps pour les déchiffrer. Ce sont tous des formules de sorts. La difficulté indiquée est celle de lecture.

O/H PETRIFICATION, -4
O/H SOMMEIL, -4
N ENCHANTEMENT, -2
T POSSESSION DE CORPS, -4
T POSSESSION D'ESPRIT, -4
T ENVOUTEMENT : CECITE, -2
T ENVOUTEMENT : MALADIE, -2
T ENVOUTEMENT : INTERDICTION, -2
T ENVOUTEMENT : TACHE, -2
T FAIRE PARLER UN MORT, -3
T ANIMER UN ZOMBI, -3

Rêve souvenir

Le matériel à l'abandon appartenait évidemment aux victimes de la haut-rêvante, de même que les objets de valeur du coffre. Si les voyageurs les découvrent et les examinent, ils leur rappelleront des souvenirs par l'intermédiaire d'un rêve qu'ils feront dès la nuit prochaine. Dans ce rêve (qui pourra différer dans ses détails pour chacun des joueurs), ils se verront, seuls et non point en groupe, arriver en vue de la chaumine, rencontrer la Bonne Dame, et, n'ayant aucune raison de se méfier, accepter son hospitalité. Puis le rêve se terminera brusquement sur une horrible sensation d'angoisse. Détail important, ils se souviendront que, dans leur rêve, ils possédaient l'un des objets du coffre. (Au Gardien des Rêves de répartir au mieux ces objets entre les personnages, voire d'en inventer de plus pertinents si ceux indiqués ne collent pas.) Par ailleurs, le rêve leur laissera une impression tenace de déjà vécu. Dès lors, ils ne devraient plus avoir grands doutes sur l'identité réelle de leurs cauchemardesques faux-frères.

Aenys

Si la jeune fille a des réactions si violentes, c'est surtout parce qu'elle est possédée par la haine. Celle-ci est essentiellement dirigée contre les meurtriers de la Bonne Dame, mais à mesure que les choses traînent, elle commence à haïr tout le monde sans exception. Quand les voyageurs voudront aller voir la chaumine, elle s'offrira à les y conduire. Les voyageurs pourront la trouver bizarre, mais supposer que c'est uniquement le chagrin qui motive sa passion. En réalité, Aenys pense que les voyageurs ont roulé les villageois par un subterfuge quelconque et qu'il n'y a pas à chercher les coupables plus loin. Elle porte maintenant une dague sur elle, et à la première occasion elle tentera de poignarder les voyageurs l'un après l'autre. Si les choses tournent mal pour elle, ce qui est probable, sa haine l'obligera à se battre jusqu'à la mort. En mourant, elle libérera l'entité de cauchemar, qui se retournera évidemment sur le plus proche voyageur. La haine a encore tous ses points de rêve, soit dix-huit.
Dans ce cauchemar sordide, Aenys est un PNJ destiné à être sacrifié. C'est au Gardien des Rêves de voir comment il peut utiliser le plus efficacement cette bombe à retardement.
La mort de la haut-rêvante rompant toutes les possessions, il est douteux qu'Aenys soit toujours victime de la magie. Si un voyageur tentait néanmoins une détection d'enchantement sur la jeune fille, le résultat serait positif. Une lecture d'aura magique indiquerait une haine et la Désolation de Sel G9. Là, une nouvelle lecture d'aura donnerait la force de l'entité soit dix-huit points. C'est également depuis cette case que pourrait être tentée une annulation de magie (voir règle page 68). Si tout cela était accompli avec succès et Aenys libérée, la jeune fille deviendrait leur alliée au lieu de leur ennemie aveugle ; et la conclusion du scénario en serait infiniment moins lugubre. Mais est-ce bien probable ?

Les faux-frères

Tous les zombis ont été animés alors que la haut-rêvante bénéficiait d'une bonne quantité de rêve actuel. Ils ont tous quinze points de rêve. Les quatre premiers ont en plus une compétence d'arme de mêlée, le dernier n'a que ses griffes. Au Gardien des Rêves de voir quel genre d'arme est manié par qui, en fonction des propres compétences des voyageurs.
Les zombis errent çà et là dans la forêt, prêts à frapper à nouveau le village. Périodiquement, ils retournent à la chaumine. Comme l'eau qui coule en empruntant les voies de moindre résistance, ils suivent naturellement les sentiers. Selon les déplacements des voyageurs et leur propre stratégie, c'est au Gardien des Rêves de choisir l'heure et le lieu de la confrontation finale. La Combe pourrait faire un lieu idéalement sinistre.
Ils auront beau y être préparés, les voyageurs recevront un choc en voyant leurs propres cadavres, un spectacle qui a de quoi déranger. Chacun devra jouer un jet de VOLONTE à -2, et en cas d'échec un JR de rêve r %. Si ce second jet échoue également, la perturbation mentale se traduira par une Queue de Dragon qui prendra effet immédiatement.

Autres alternatives

Si au tout début, les voyageurs livrent combat ou prennent la fuite, ils compliqueront la situation. S'ils ont le dessous, les blessés et les survivants seront ramenés à la grange comme prévu au départ. Là, la disculpation pourra avoir lieu dans les mêmes conditions, sauf que les villageois leur conserveront un certain ressentiment et que la haine d'Aenys n'en sera que plus attisée. En revanche, s'ils ont le dessus, les villageois tenteront de rompre le combat dès qu'ils auront perdu la moitié des leurs. Au village, ils regrouperont leurs forces, prêts à livrer une véritable guerre. La disculpation sera impossible, et même si le timing ne correspond pas exactement, on leur mettra sur le dos l'attaque de la ferme des Toufaut. Même chose s'ils prennent d'emblée la fuite.
A ce point, si les personnages se livrent quand même à une enquête et découvrent la chaumine, ils pourront avoir leur rêve souvenir, et s'ils anéantissent finalement les zombis, ils prouveront leur innocence.
S'ils veulent simplement fuir ce village de fous, le Gardien des Rêves peut leur opposer un zombi, un seul, un traînard surgissant au détour d'un chemin. Une telle rencontre devrait les faire réfléchir et les amener à réagir différemment. Mais en échange d'un zombi de moins lors de la confrontation finale, ils auront entre temps tous les paysans contre eux.



Conclusion

Une fois les zombis anéantis, les voyageurs recevront tous vingt points de stress rétrospectif. Ces vingt points pourront être convertis directement en vingt points d'expérience, sans jet de dé. Ils sont indépendants du stress normal qui aura pu être acquis au cours du scénario.
En ce qui concerne les villageois, rares sont ceux qui savent vraiment lire et écrire ; mais la plupart arrivent à déchiffrer leur nom. Et de le trouver sur la liste de la Bonne Dame, accolé à un numéro correspondant à une petite fiole suspecte aura de quoi les assombrir. « Dire qu'on l'appelait la Bonne Dame ! » murmureront-ils en baissant les bras, pleins de fatalité et de désillusion. Ils continueront à accorder leur hospitalité aux voyageurs, mais ceux-ci se rendront compte, à la gêne et à la tension, qu'on aimerait mieux les voir ailleurs. D'autant plus, et quoiqu'on ne puisse le leur reprocher, qu'il pourra y avoir sur leurs mains le sang frais de la blonde Aenys.

texte
Denis Gerfaud
plan
Denis Gerfaud
illustration
Eric Larnoy





Les cauchemars électro-magnétiques ne sont ni pires ni meilleurs que ceux de vos nuits blanches. Ils sondent votre regard interne d'une indicible manière.

UN SCENARIO pour L'appel de Cthulhu CASUS BELLI

Le laboratoire de l'angoisse

Cette aventure est prévue pour n'importe quel groupe d'Investigateurs de tous niveaux d'expérience, étudiants, écrivains ou dilettantes.

Ce scénario se déroule en mars 1934, dans la petite localité de Berkeley, située au sud d'Oakland et de l'autre côté de la baie de San Francisco, mais la date et les lieux choisis ont peu d'importance et le Gardien des Arcanes pourra les modifier à loisir.

La situation de départ

Le professeur Walsh a accidentellement inventé une machine qui permet de voir dans le passé. Alors qu'il en montrait le fonctionnement à un journaliste du Chronicle venu l'interviewer, ils virent un chien de Tindalos, qui regarda dans leur direction de fort cruelle façon. Comme la scène était vieille de deux cents millions d'années, il faudra à la créature deux jours pour arriver...

Les investigateurs (ou PJ) vont être impliqués dans cette aventure et c'est eux qui devront agir pour éviter que d'autres monstres n'envahissent le campus de Berkeley.

Walsh et sa machine

Joseph Walsh est un physicien de génie, mais son mauvais caractère et ses théories originales le font passer pour un excentrique aux yeux de ses pairs. Il est néanmoins un professeur réputé à qui l'université de Berkeley fournit fonds et locaux pour ses recherches.

Pour ses expériences de physique, il a conçu une machine complexe permettant, en théorie, d'étudier les courants électro-magnétiques. Celle-ci est très impressionnante : six mètres sur deux, et d'une hauteur de trois mètres, elle consiste en deux gigantesques piles posées sur une estrade et séparées par une grille aux mailles très fines de trois mètres sur trois. Toutes sortes de câbles électriques de tailles et de couleurs variées relient les piles à la grille, ainsi qu'à des cornues et des alambics remplis de liquides colorés, et à un grand panneau de contrôle.

Quand il essaya son invention, Walsh constata qu'elle présentait un défaut curieux : les eclairs électriques se fondaient sur la grille pour donner, au bout de quelques minutes, une image de paysage. Le professeur s'était promis d'étudier ce phénomène, mais le lendemain, alors qu'il recevait un journaliste nommé Berough auquel il avait promis un entretien, il ne put résister au plaisir de faire fonctionner son invention. Hélas, cette fois-ci, sur la grille se forma l'image d'un paysage désolé et d'une horrible créature bleue rappelant vaguement un chien. Celle-ci bougea et les regarda avec gourmandise. Comme Berough se mettait à hurler de terreur, Walsh coupa précipitamment le courant, faisant disparaître l'image, puis essaya de calmer le journaliste...

A son insu, Walsh a inventé un appareil permettant de voir dans d'autres dimensions (et accessoirement dans le passé). Prodigieusement intéressé, il projette de l'examiner minutieusement dans les jours qui suivent. Il n'a pas encore réalisé qu'en plus de refléter d'autres dimensions, son appareil peut également faire office de porte dimensionnelle...

Le journaliste

Journaliste au *San Francisco Chronicle,* Christopher Berough est un grand brun à l'air dur. Mais il est en fait très impressionnable et n'a pas pu s'empêcher de hurler, terrorisé par la vision du chien. Furieux d'avoir réagi ainsi en présence d'un témoin, il a écrit un article incendiaire et mensonger sur Walsh et ses « expériences diaboliques, payées par l'argent des contribuables ». L'article précise que le professeur donne un cours hebdomadaire le mardi matin et qu'il habite tout près de l'université. Berough a vu Joseph Walsh l'après-midi du dimanche 4 mars et son article est publié dans le *Chronicle* du lundi 5.

Lou Nicci

Le lundi matin, Lou Nicci, un petit voyou sans envergure mais à l'imagination débordante, est intrigué par l'article en question en lisant son journal. Il connait Berough et va voir le journaliste par curiosité. Celui-ci lui raconte la terrifiante apparition, mais loin d'être effrayé, Nicci imagine aussitôt une commercialisation possible et très profitable de l'appareil. Il se voit faire payer à des gogos de fortes sommes pour voir les monstres et imagine déjà les accroches possibles : *« Découvrez les créatures fabuleuses des lointaines planètes -annonce sérieuse », etc.* En sortant de son entrevue avec le journaliste, il décide d'obtenir cette machine pour une bouchée de pain, ou de la voler au professeur Walsh, après l'avoir menacé s'il le faut.

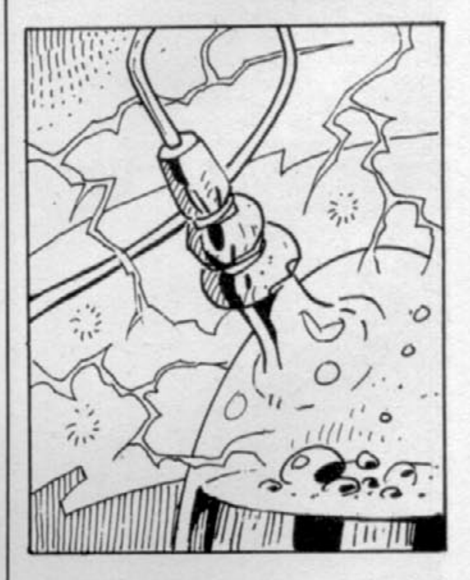
Les investigateurs

Les PJ peuvent être étudiants (dilettante ou professeur) à l'université de Berkeley, éventuellement écrivains, ou journalistes. Ils peuvent avoir entendu parler du professeur Walsh par leurs amis ou bien ont été intrigués par l'article paru dans le *Chronicle* de la veille. Enfin, ils peuvent s'intéresser tout simplement à la physique, par plaisir ou pour les besoins d'un article ou d'un livre. Tous se connaissent et s'apprécient.

Les cours du professeur Walsh sont intéressants et très courus, et les PJ étudiants les suivent probablement. Le petit amphithéâtre de l'université est toujours comble quand Walsh fait son cours hebdomadaire le mardi matin à 10 heures, et il faut en général arriver en avance pour avoir une place.

Un cours en amphi

Ce mardi 6 mars, l'amphithéâtre est encore plus bondé que de coutume, et l'ouverture provoque une certaine bousculade. Devant les PJ ahuris, un jeune homme malingre est bousculé et tombe à terre... la foule va le piétiner. Si les PJ s'interposent et le relèvent, il les remerciera, et suivra ensuite le cours avec eux (voir Matt Gardner).



Le cours se déroule ensuite normalement (physique des particules), et alors qu'il s'achève, trois ou quatre journalistes assaillent le professeur. Celui-ci refuse de répondre à leurs questions (du genre : *« Professeur Walsh, est-il exact que vous faites des expériences de démonologie dans les locaux de l'université ? », etc.)* et il s'éclipse à la hâte, rouge de colère.



Matt Gardner

Une fois le cours fini, le jeune homme malingre invite les PJ (s'ils ont fait connaissance) à prendre un café avec lui. Il déclarera se nommer Mathew Gardner et être étudiant. Il est maigre, assez beau, d'une santé fragile et semble vivre dans une relative pauvreté (ses vêtements sont propres, mais bien usés). En le questionnant sur ses revenus, il avouera qu'il écrit des nouvelles pour des pulps (les magazines populaires à dix cents) afin de financer un peu ses études. Si les PJ lui demandent quel genre de nouvelles il écrit, il répondra brièvement : *« Oh, un peu de tout, du western, de la romance, de l'horreur, etc. »*, et semblera peu enclin à poursuivre cette conversation, comme s'il avait honte de ce gagne-pain.

Par contre, il confiera en rougissant que Helen Walsh, la fille du professeur est son « amie ». Si les personnages semblent intéressés par Walsh, il proposera de leur faire rencontrer, en signe de remerciement. S'ils acceptent, il arrangera la rencontre pour l'après-midi même.

Si Gardner apprend qu'un des PJ est journaliste, il lui demandera de ne pas mentionner ce détail à Walsh, vu les circonstances actuelles. A moins que les PJ ne l'invitent à déjeuner, ils le retrouveront vers trois heures, devant la maison du professeur.

Gardner est timide, très honnête, et plutôt sympathique.

La demeure de Walsh

C'est une jolie maison à un étage, à l'intérieur de l'enceinte de l'université. Le laboratoire de recherche du professeur est à cinq minutes de marche de là.

Si Gardner a sympathisé avec les PJ, ils rencontreront le professeur et sa charmante fille Helen. Celle-ci semble sincèrement amoureuse du jeune homme et leur offrira café et gâteaux, tandis qu'ils discuteront avec son père. Ils apprendront ainsi que madame Walsh est morte voici quatre ans. Sur l'insistance de Gardner (que Joseph Walsh semble apprécier), le professeur acceptera en bougonnant de montrer son invention aux PJ. Ils marcheront jusqu'à un bâtiment sans étage, aux fenêtres closes par des volets métalliques. Walsh déverrouillera la porte et allumera la lumière. L'intérieur est plutôt décevant : à l'exception de l'impressionnante machine placée contre un mur, la pièce ne recèle que quelques chaises, une grande table couverte de petit matériel électrique, et des balais et des serpillières. Le professeur mettra en route la machine, et les PJ verront l'image d'un paysage désolé se former sur la grille au centre de l'appareil. L'image, étonnamment nette, montre un plateau de sable monotone, où traînent de-ci de-là quelques caillasses et des plaques de sel. Un ciel gris sombre rend la scène encore plus sinistre.

Bien qu'il n'y ait rien d'autre à voir, ce paysage mettra tout le monde mal à l'aise (un jet de SAN raté fait perdre 1 point). Cette vision incitera Walsh à parler des deux fois précédentes où il a allumé la machine. Les PJ apprendront que le paysage était différent à chaque fois, et le professeur décrira l'horrible animal qu'il a vu (la description du chien de Tindalos qu'il donnera est assez précise pour que les PJ possédant un pourcentage en Mythe de Cthulhu puissent éventuellement identifier la créature). Walsh évoquera ensuite avec mépris la réaction du journaliste qui l'accompagnait. Il les congédiera ensuite en disant qu'il comptait étudier plus en détail son invention dans les jours à venir.

Si les PJ viennent voir Walsh sans être présentés par Matt Gardner, il les recevra brièvement et les éconduira vite car il a horreur des mondanités. Il ne les recevra même pas si l'un des PJ se présente comme journaliste.

Le Chronicle

Nos investigateurs peuvent également enquêter au *San Francisco Chronicle*. Les locaux du journal sont situés à San Francisco, à quarante minutes de voiture de Berkeley. Ils peuvent y voir Chris Berough (qui y sera le lundi et le mardi uniquement) et consulter les archives du journal (ou de son principal concurrent, le *San Francisco Times*, dont les bureaux sont situés à quelques rues de là).

Berough parlera facilement de Walsh et de son invention. Il est très monté contre ce dernier et le présentera comme un savant fou, méprisant le public et prêt à tout pour continuer ses expériences. Il prétendra que Walsh avait visiblement l'habitude de voir des monstres, vu son peu de réaction lors de l'incident. Si les PJ mettent ses dires en doute, où prennent la défense du professeur, il les fera jeter dehors.

Les archives des deux journaux ne fournissent que des informations sur le professeur Walsh et l'université de Berkeley. Cinq bonnes heures de recherches permettront d'apprendre que Joseph Stanislas Walsh (né Walsewik) a émigré aux Etats-Unis en 1887 avec ses parents, qu'il a épousé Mary Dille en 1912 et que sa fille Helen est née en 1914. Sa femme est morte d'une hépatite en 1930, et peu de temps après, il a accepté un poste à l'université de Berkeley. Tous ses diplômes sont également précisés, ainsi que des témoignages enthousiastes d'étudiants assistant à ses cours. Il est impossible de trouver une quelconque information concernant la créature vue par Walsh et Berough.

La bibliothèque de la ville comme celle de l'université n'apprendront rien de plus aux PJ.

Mercredi sanglant

Le mercredi 7 au matin, le chien de Tindalos entre dans la chambre de Berough par un des angles et le tue. La logeuse entend des hurlements indicibles et prévient aussitôt la police. L'information est publiée dans l'édition de l'après-midi du *Chronicle* (et reprise le lendemain) sous le titre : *Un de nos reporters victime d'une mort atroce.* L'article est très vague, mais sous-entend que le journaliste aurait été victime d'un psychopathe qui l'aurait tué avant de recouvrir son corps d'acide.

Les PJ peuvent désirer enquêter chez le défunt Berough, qui habitait près du quartier chinois à San Francisco. La police sera peu coopérative (l'inspecteur Andrew chargé de l'affaire a eu l'idée du tueur psychopathe et il est persuadé d'avoir raison), mais il n'est pas très difficile de s'introduire dans l'appartement, les policiers n'ayant posé que les scellés. Si les PJ ne veulent pas commettre d'acte illégal, miss Dell, la logeuse, proposera de briser elle-même les scellés pour faire un nécessaire nettoyage. Cette forte femme est prête à répondre vertement aux policiers qui lui reprocheraient ce geste que le sang, ça se nettoie tout de suite ! En fonction de l'attitude des PJ à son égard, elle exigera ou non un peu d'argent.

Le lieu du crime

L'appartement est au deuxième étage (la maison n'en compte que deux). Il est petit et sale, rempli de papiers, de journaux, de fichiers et de quelques livres. Une minuscule cuisine croule sous la vaisselle sale. La police a emmené le cadavre, ainsi que quelque uns des dossiers sur lesquels travaillait le journaliste, et une trace faite à la craie sur le sol indique l'emplacement du corps. Il y a très peu de sang répandu. Miss Dell accompagnera les PJ, qu'ils le veuillent ou non, et commentera chacune de leurs actions. Dans son caquetage incessant, elle donnera les informations suivantes :

— La thèse de la police est ridicule, vu qu'elle a entendu le cri d'agonie du malheureux, que toutes les fenêtres étaient fermées et qu'elle n'a vu personne descendre l'escalier, mais cet imbécile d'inspecteur Andrew a refusé de la croire.

— Quand elle est montée avec les policiers, le corps du pauvre monsieur Berough était recouvert d'une sorte de pus bleuâtre et sa poitrine était percée de trous. Et il y avait très peu de sang...

En fouillant l'antre du journaliste, les PJ trouveront sa collection de photos coquines et son agenda, tombé derrière son bureau. Il n'y a rien de plus intéressant. Pour $15 (mais elle n'acceptera pas moins), miss Bell fermera les yeux et les laissera emporter l'agenda. Il contient une information intéressante : la page du lundi indi-

que « Vu Nicci, qui envisage de gagner de l'argent avec l'invention de Walsh. Ce type est vraiment dingue ! ».

Mercredi sanglant bis

L'après-midi du mercredi, le chien retrouve la trace du professeur, alors que celui-ci étudie sa merveilleuse invention dans son laboratoire. La machine montre aujourd'hui une plage grise et vide, flanquée d'une mer verdâtre. Le chien apparaît dans un nuage de fumée noirâtre d'un des coins de la pièce et sous les yeux horrifiés de Walsh, bondit vers lui. Le savant se trouvant alors devant la grille, il bascule avec la créature à travers la grille, et tous deux se retrouvent sur le sable... Là, le chien de Tindalos tue le professeur.

En fin d'après-midi, un employé de l'université découvre la porte du laboratoire ouverte, et la machine allumée à l'intérieur. Après avoir jeté un regard blasé sur le paysage à nouveau désert et pesté contre la distraction de Walsh, il éteint l'invention et sort en verrouillant la porte avec son passe. Quand la disparition du professeur sera remarquée, personne ne songera à l'interroger et lui-même aura déjà à moitié oublié cet incident. Après tout, il éteint les lumières et ferme les portes quotidiennement... Le soir, très inquiète, Helen Walsh appelle la police, qui promet de faire des recherches. Elle appelle également son fiancé Matt Gardner. Avec lui, elle téléphone à toutes les personnes qu'elle connait et qui ont vu récemment son père. Si les PJ sont passés la voir avec Gardner, ils seront ainsi mis au courant de la disparition de Walsh dès le mercredi soir.

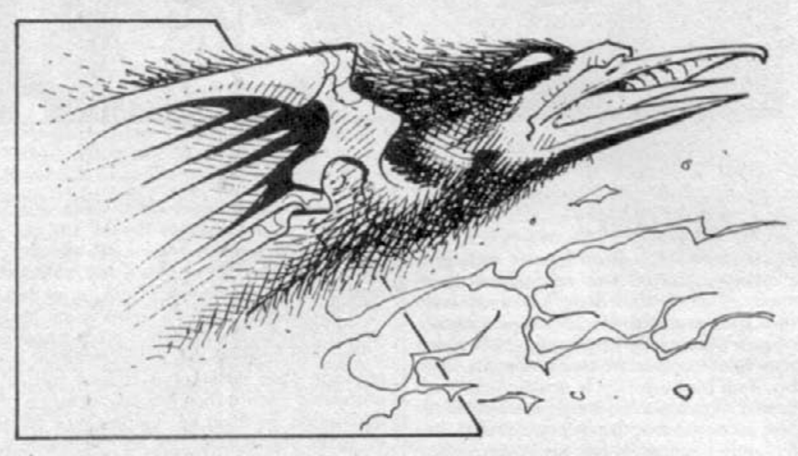
Les journaux citeront la disparition du professeur le lendemain. Le *Chronicle* suggérera que Walsh a préféré fuir, après les révélations du journal sur ses expériences douteuses.

Sur la piste de l'escroc

S'ils décident d'enquêter sur le mystérieux Nicci cité dans l'agenda de Berough, les PJ peuvent à nouveau consulter les archives des deux plus grands quotidiens de la région, où ils apprendront en deux heures qu'un Lou Nicci a été arrêté à de nombreuses reprises pour escroquerie (le journaliste signant l'article est presque toujours Chris Berough). Sinon, il n'y a pas de Nicci dans l'annuaire, et enfin, si les PJ arrivent à trouver une source policière, ils apprendront que le seul Nicci connu est Lou Nicci, un escroc mythomane mais malin. Personne ne connait son adresse actuelle. Même se renseigner dans des bars louches s'avérera inutile et peut-être dangereux...

Les malheurs de Lou Nicci

A l'aube du jeudi 8, Nicci, qui a appris dans les journaux la mort de Berough, mais pas encore la disparition du professeur Walsh, s'introduit avec Earl, un complice, dans le laboratoire. Une faible lumière filtre à travers les volets et ils n'allument pas la lumière. Le but du voyou est de vérifier que son idée est valable et que l'appareil fonctionne bien. Il commence par le mettre en route. Une plaine de rochers violets avec un ciel noir sans étoiles apparaît. Lou Nicci sourit, jusqu'à ce qu'il remarque deux créatures qui volent vers lui. Ce sont des Byakhees. Earl semble pétrifié par la peur. Nicci recule involontairement et soudain, à son immense surprise,



les créatures sortent de la machine et l'une d'elles se jette sur Earl et lui déchire la gorge. Nicci s'enfuit en courant et ferme à clé, de l'extérieur, la porte du laboratoire. De l'autre côté, les hurlements de Earl s'amenuisent...

Un final apocalyptique

Les PJ passeront probablement au laboratoire le jeudi matin, pour chercher des indices sur la disparition de Walsh. De toute façon, personne de l'université n'y passera avant le mardi matin, jour de nettoyage.

Une surprise les y attend : comme Nicci a laissé la machine allumée, trois Byakhees se sont introduits dans le laboratoire et attendent patiemment. L'un d'eux bloquera aussitôt la porte après que les investigateurs soient tous entrés. Les PJ devront se débarrasser des trois créatures, et éteindre l'invention de Walsh.

Ceci est le point culminant du scénario, aussi voilà deux suggestions :

— Une fois les trois Byakhees tués, alors que vos joueurs soupirent de soulagement, faites en arriver un quatrième immédiatement. Les PJ doivent comprendre que le plus important est d'arrêter la machine.

— Arrangez-vous pour que le dernier Byakhee s'envole une fois sérieusement blessé, et s'écrase contre une des piles de la machine, la détruisant irrémédiablement et mettant ainsi le feu au laboratoire.

En toute logique, les investigateurs ne se vanteront pas auprès des autorités de ces hauts-faits, sinon l'inspecteur Andrew n'hésitera pas à les interroger des nuits entières. Pour une fois qu'il tient des coupables...

Les mini scénarios

Les INSTANTANES de CB



à développement rapide

Voici des suites possibles au scénario que vous venez de lire. Ce ne sont que de vagues synopsis et c'est à vous de les développer.

● Il est dit dans le scénario que Matt Gardner semble avoir honte d'écrire dans des pulps. Une intéressante alternative serait que le jeune homme soit petit à petit possédé par une créature du mythe, et qu'il ne désire pas parler des cauchemars atroces et récurrents qu'il ne cesse d'avoir, dans lesquels il se trouve dans un cimetière désolé, en train d'accomplir d'antiques et immondes sacrifices. L'idéal serait que le jeune homme devienne l'ami des PJ et leur demande éventuellement leur aide. Ainsi, quand il serait complètement possédé au point de prendre l'apparence de la créature, les investigateurs ne seraient pas loin...

● Joseph Walsh peut avoir survécu. Le chien de Tindalos peut avoir été surpris par le changement brutal de monde au point d'abandonner la poursuite. Mais le professeur est maintenant perdu dans les contrées du rêve. Peut-être réussira t-il à contacter les PJ en rêve pour qu'ils lui viennent en aide ?

● Lou Nicci a pu trouver la serviette du professeur dans le laboratoire, le jeudi matin ou il a abandonné Earl à son triste sort. Parti en courant avec, il est maintenant en possession des plans de la machine et projette d'en construire une pour se débarrasser des gêneurs et devenir un caïd de la pègre. Simplement, il lui faut voler à l'université un synthétiseur mononucléique (ou tout autre pièce) indispensable à la construction de la machine. Et les PJ peuvent apprendre que la serviette de Walsh a disparu, et être témoins du vol...

scénario
Frédéric Blayo
illustration
Eric Larnoy

Les personnages non-joueurs

Joseph Walsh

51 ans. Professeur de physique. Cheveux et collier de barbe poivre et sel. Walsh n'est pas très liant, mais honnête et droit. C'est un génie de la physique, et comme tout génie, il est un peu fou.
FOR 11 CON 09 TAI 10 DEX 14 APP 11 INT 17 POU 13 EDU 20
Electricité : 85 %, Mécanique : 70 %, Chimie : 65 %, L/E/P anglais 75 %, L/E/P polonais : 55 %

Helen Walsh

20 ans. Etudiante. Cheveux bruns. Helen est une très belle jeune fille, intelligente et maîtresse d'elle-même. Elle aime Matt Gardner, qui le lui rend bien.
FOR 08 CON 12 TAI 12 DEX 12 APP 16 INT 15 POU 10 EDU 17
Baratin : 45 %, Crédit : 50 %, Droit : 35 %, Conduire Auto : 55 %

Matt Gardner

24 ans. Etudiant. Cheveux noirs. Matt est un jeune homme maigre à la santé fragile, intelligent mais très timide.
FOR 07 CON 08 TAI 12 DEX 10 APP 14 INT 15 POU 08 EDU 18
Bibliothèque : 40 %, Chimie : 35 %, Discrétion : 60 %, Histoire : 45 %, TOC : 40 %, Electricité : 30 %

Lou Nicci

32 ans. Escroc. Cheveux noirs. Nicci est un petit homme rondouillard à l'apparence sympathique. Son rêve est de devenir un jour un caïd du milieu.
FOR 13 CON 12 TAI 08 DEX 10 APP 09 INT 13 POU 15 EDU 11





Avertissement

Ce scénario est un peu particulier. Son intérêt repose davantage sur les talents de conteur du maître du donjon (MD), que sur son aptitude à gérer les combats. L'histoire se déroule au sein d'une forêt, dense et mystérieuse, ressemblant à l'Amazonie. Le MD doit s'attacher à entretenir une ambiance de mystère et d'approche de l'inconnu tout au long de l'histoire. Les aventuriers, quant à eux, seront amenés à se comporter en « explorateurs », avec tous les risques que cela peut comporter.

Mystère et inconnu sont donc les données principales de ce scénario. En conséquence, le MD devra soigneusement doser ses révélations, de manière à ne pas déflorer trop rapidement le sujet de l'aventure.

Certains détails de ce module ne font l'objet d'aucune explication. Il s'agit d'une intention délibérée de l'auteur, car, de la sorte, le MD peut librement choisir de laisser ses joueurs dans le doute ou, au contraire, de les éclairer à sa guise... Pour l'ambiance, inspirez-vous de films tels *Fitzcaraldo* ou *Aguire* de Werner Herzog...

Au bord de l'Enfer Vert

Les aventuriers sont depuis quelques jours les hôtes d'une petite ville nommée Malcarah. Cette agglomération de près d'un millier d'âmes se trouve en bordure du fleuve Quijiento. C'est ici que s'arrêtent les caravanes venues du nord, et que les navires marchands viennent se mettre en cale sèche après une saison de cabotage.

Malcarah, avec ses maisons de torchis et de boue séchée, ses temples de bois et son enceinte de rondins, est le point le plus méridional de l'expansion humaine. Au sud de la ville, le Quijiento coule et ondule comme un gros serpent paresseux. De l'autre côté de ce fleuve s'étire la barrière verte et impénétrable d'une forêt équatoriale. Peu de gens s'y sont aventurés... encore moins sont revenus pour en parler. On la dit peuplée de créatures étranges et de peuplades aux coutumes barbares.

Nos aventuriers ont été recrutés par un homme au comportement assez étrange, Myrcian d'Alleste. La rumeur attribue à ce vieillard chenu des dons de magicien ou de clerc, c'est selon. Courbé et sec comme un sarment de vigne, Myrcian ne se sépare jamais d'un imposant miroir qu'il porte en sautoir. Il ne regarde jamais directement une personne ou une chose, autrement que par le truchement dudit miroir, et cette curieuse manie lui vaut une réputation de fou paisible.

Myrcian désire remonter le fleuve, puis l'un de ses affluents, le Najoni, afin de découvrir l'emplacement d'un sanctuaire mystérieux où seraient dissimulés des ouvrages sacrés. En vue de ce voyage, Myrcian a acheté et remis en état un boutre qu'il a baptisé « Le Gai Rêveur ». Le périple comportant des risques importants, il souhaite s'attacher les services des aventuriers. Il leur offre 5 p.o. par jour et par personne, nourriture comprise.

L'équipage s'agrandit

Outre Myrcian et les aventuriers, deux autres personnes sont également du voyage :

— Flamborjo est un chloutrier (voir plus loin) connu dans toute la ville pour ses bravades et ses vantardises. Courtaud, chauve et doté d'une respectable bedaine, il n'en est pas moins très leste. Vêtu d'un tablier de cuir, il porte au côté une sorte de pique à bout recourbé qui lui sert à mater les chloutres récalcitrantes.

— Magua (que tout le monde surnomme « zieute-en-coin ») est un guide indigène à la peau cuivrée, originaire d'une tribu de pêcheurs non-humains dont le village se trouve à quelques heures de marche en amont du fleuve. Son visage allongé, ses yeux dépourvus de paupières et sa fine langue bifide le font ressembler à un lézard. Taciturne et secret, il n'en possède pas moins une solide connaissance de la forêt et des dangers qu'elle recèle...

Ce qu'il est possible d'apprendre en ville...

A partir de la rive opposée du Quijiento, commence un territoire vierge, inexploré et lourd de menaces. Seule une expédition a tenté, voici une dizaine d'années, de reconnaître cette région. Elle a été décimée, croit-on, par des anthropophages. Les rares survivants du carnage ont regagné Malcarah après une marche épuisante à travers la jungle et sont morts peu après leur retour, rongés par les fièvres malignes. C'est pour ces raisons que l'expédition de Myrcian est considérée comme « une folie » et les aventuriers comme de la « viande à Karbak » (un poisson carnivore que l'on rencontre fréquemment dans les eaux du fleuve).

Des chloutres

En raison du courant contraire et de la faiblesse des vents, il est impossible de remonter le fleuve sans l'aide des chloutres. Les chloutres sont des sortes de lamantins géants, dotés de six nageoires et d'une queue impressionnante. Attelées à un vaisseau léger par groupe de quatre ou six, elles lui permettent de remonter les pires courants tout en progressant à la vitesse « prodigieuse » de 10 km/h environ. En général, seul un chloutrier professionnel est censé pouvoir mener un tel équipage et s'en faire obéir. Pendant la croisière, il se juche sur une petite plate-forme située à la proue du vaisseau, un peu à la manière d'un cocher de diligence. Si les bêtes se montrent récalcitrantes, il peut leur sauter sur le dos. En effet, leur corps n'est jamais totalement immergé lorsqu'elles nagent, et il est ainsi possible de vérifier leur harnachement ou de les stimuler en les grattant entre les oreilles.

Par nature, les chloutres sont des animaux sournois et vicieux, qui ne raisonnent qu'en termes de rapports de forces. Si elles comprennent le langage commun (quelques rudiments tout au moins), on ne les a jamais entendu prononcer que trois expressions : « mangerrr », « maîtrrre crrruel », « carrressser têêêête »...



Le départ

Une fois les provisions rangées dans la cale, sans oublier la nourriture spéciale destinée aux chloutres, Myrcian passe son équipage en revue et inspecte une dernière fois son bateau. Puis, prenant à part le mage ayant le plus fort Charisme, il lui confie une lettre cachetée, en lui faisant jurer solennellement de ne l'ouvrir que si lui, Myrcian,venait à disparaître. Installé à la poupe du vaisseau, il donne ensuite le signal du départ.

La navigation sur le Quijiento s'effectue sans trop de problèmes, et le lendemain, à l'aube, le Gai Rêveur entame la remontée du Najoni. Large de cent mètres environ, l'affluent est bordé d'une forêt dense, en apparence impénétrable : c'est le domaine d'oiseaux et d'animaux étranges qui saluent d'une joyeuse cacophonie l'apparition des étrangers...

Le soir, au bivouac, Flamborjo détache les chloutres et entame un périlleux exercice. Il saute sur le dos de chacune d'elles et les ausculte longuement afin de les débarrasser des sangsues qui se logent parfois dans les replis de leurs nageoires. S'ils le souhaitent, les aventuriers peuvent l'aider dans cette tâche. Mais les chloutres étant d'un tempérament à la fois joueur et retors, elles tenteront certainement de les expédier à l'eau. Un jet sous 4 x la DEX est nécessaire pour se maintenir sur leur dos.

Dans l'après-midi du troisième jour, un village apparaît sur les bords du fleuve. Formé d'une cinquantaine de huttes, il semble avoir été déserté par ses habitants. Désireux d'en savoir davantage, Myrcian mouille à une vingtaine de mètres d'un ponton et envoie à terre les aventuriers accompagnés de Magua.

En pénétrant dans le village, les voyageurs réalisent qu'il n'a été abandonné que tout récemment. Les foyers sont encore brûlants et des traces d'activité sont visibles ça et là (tissage, ébénisterie...). Après une exploration prudente, les aventuriers perçoivent soudain de faibles râles provenant d'une hutte. A l'intérieur gît un jeune homme grelottant de fièvre. Une mauvaise blessure à la cuisse l'immobilise sur une paillasse. Un sort de Soin mineur referme sa plaie et remet le jeune homme d'aplomb. Débordant de gratitude, le blessé appelle alors à grands cris les membres de sa tribu qui ont fui dans la forêt à l'arrivée du Gai Rêveur.

Le jeune homme, Taquia, présente l'équipage à Matahalpa, le chef de la tribu de Avranis. Celui-ci accueille les étrangers avec dignité et converse avec eux par le truchement de Magua. Il accepte volontiers de les ravitailler en eau mais ne peut guère leur fournir d'informations, si ce n'est qu'un chasseur de grande taille, vêtu de peaux tannées, est passé par son village il y a deux jours. Cet homme l'a mis en garde contre « des étrangers puissants et sanguinaires » qui remonteraient le fleuve dans le but d'anéantir son peuple... Préférant la fuite à un combat perdu d'avance, les Avranis se sont donc enfuis dans la forêt à l'approche du Gai Rêveur, à l'exception de Taquia, qui s'était blessé la veille.

Le chef n'a vu ce chasseur qu'un petit nombre de fois. Son peuple le surnomme Ossomario, « Celui qui cherche le sang », en raison de ses talents de traqueur. Après avoir mis les Avranis en garde, il est remonté dans sa pirogue et a continué sa route vers l'est...

Un meurtre dans la nuit...

Le Gai Rêveur a repris sa route depuis deux jours, remontant lentement le fleuve monotone. Aucun signe de vie depuis le village des Avranis, et pourtant... tous ont maintenant l'impression que la forêt possède des yeux hostiles qui les épient depuis l'obscurité du feuillage...

Au matin du troisième jour, l'équipage est réveillé par une animation inhabituelle. Les chloutres semblent très énervées et ne cessent de s'agiter dans l'eau. La cause de ce remue-ménage apparaît bientôt aux yeux des aventuriers horrifiés : le corps exangue de Flamborjo pend lamentablement à la proue du vaisseau. Une sorte d'épieu a cloué le malheureux contre la coque, un peu au-dessus de la ligne de flottaison. Le visage du chloutrier reflète une terreur indicible... Aucun indice ne permet de se faire une idée de l'identité du ou des assassins, mais un problème se pose rapidement : qui va harnacher puis guider les chloutres ? Une fois de plus, l'un des aventuriers va devoir prendre les choses en mains et remplacer Flamborjo. Il suffit d'un jet sous 4 x la DEX pour harnacher les animaux, mais un jet sous 3 x le CHA est également nécessaire pour s'imposer à elles. En cas d'échec, les chloutres se montreront particulièrement indisciplinées...

Combat naval

Après la mort du chloutrier, une ambiance de méfiance s'installe à bord. Plus silencieux que jamais, Magua semble particulièrement nerveux. Deux jours ont encore passé quand, au détours d'un méandre du fleuve, le Gai Rêveur surgit au beau milieu d'un petit combat naval. Un radeau, sur lequel se tiennent encore trois hommes, est assailli par trois barques occupées par une dizaine d'indigènes dont les casques rappellent des crânes humains.

Les défenseurs du radeau — de grands gaillards à la peau cuivrée et aux longs cheveux noirs — ont manifestement le dessous et ne tarderont pas à succomber sous le nombre si personne ne vient à leur secours. Apercevant le navire, quelques hommes à tête de mort lâchent une volée de flèches...

Il est relativement aisé de se débarrasser des assaillants : soit par une démonstration de magie qui les mettra en fuite, soit en éperonnant leurs barques à l'aide du Gai Rêveur ou, tout simplement, en sautant sur le radeau afin de participer à la mêlée générale...

Les hommes à tête de mort : CA 9, PV 4, D 1-4 (haches de pierre) plus arcs.

Une fois hors de danger, les défenseurs du radeau témoignent un mélange de reconnaissance et de vénération à leurs sauveurs. Magua, qui comprend quelques mots de leur langue, déclare aux aventuriers que leurs nouveaux alliés les attendaient à cet endroit depuis la veille et qu'ils leur demandent de bien vouloir les suivre à travers la jungle, jusqu'à leur village.

Chez les Kalimbas

Le Gai Rêveur soigneusement dissimulé sous les herbes aquatiques et les lianes qui bordent le fleuve, les aventuriers sont guidés jusqu'à un village se trouvant à une journée de marche du point d'accostage. Là, les Kalimbas, des indigènes plutôt pacifiques dont le chef se nomme Athulpa, leur réservent une grande fête. Des bribes de ce que parvient à comprendre Magua, il ressort qu'Athulpa a vu en rêve l'arrivée du Gai Rêveur. Ce rêve lui a rappelé une ancienne prophétie racontant la venue d'un homme blanc qui aurait élevé une stèle dans l'ancien cimetière des Kalimbas sous laquelle serait enfoui un objet étrange. Selon cette prophétie, il appartiendrait à d'autres hommes blancs de retrouver cet objet. Malheureusement, la stèle en question se trouve dans un lieu maudit, hanté par des créatures malfaisantes...

Dans l'ancien cimetière kalimbas

Cet endroit funeste se trouve à une bonne heure de marche du village, au fond d'une sorte de dépression envahie de lianes pourrissantes. Les aventuriers doivent s'y rendre seuls, les Kalimbas considérant cet endroit comme « tabou ». Même lorsque le soleil est à son zénith, le cimetière baigne dans une atmosphère glauque saturée d'humidité. Quatre zombis défendent ce lieu.



Les zombis : CA 8, PV 10, DV 2, D 1-8

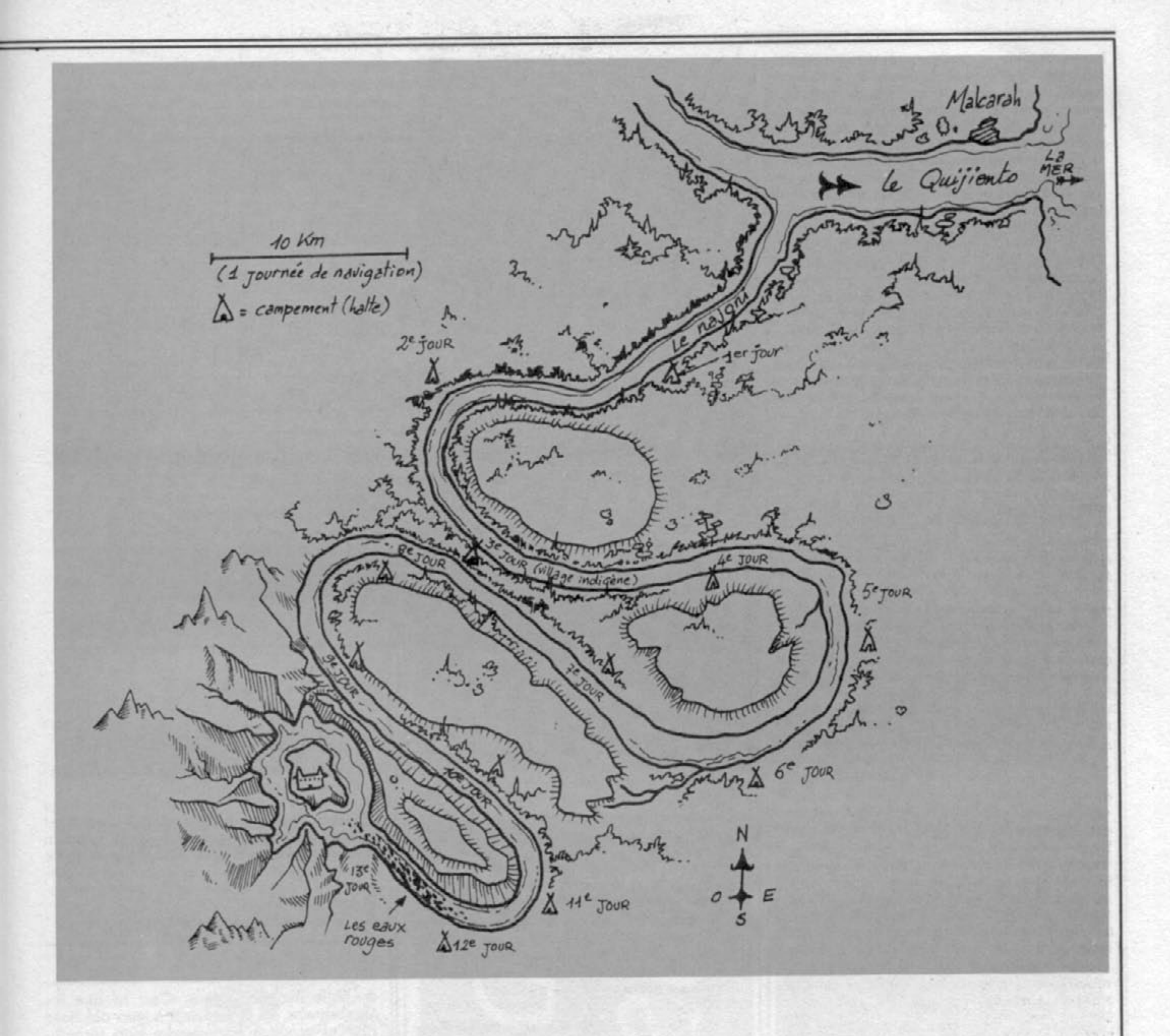
Une fois les zombis défaits, les aventuriers découvrent une vieille stèle moisie sur laquelle est encore visible l'inscription suivante :

« Moi, Traphus le Conjurateur, j'ai fait halte ici dans ma quête du Temple des Grands Appels. Ami qui me lis, sache que j'ai enfoui une amulette au pied de cette stèle. S'il m'arrivait malheur, ce serait ma sauvegarde. Celui qui la porte au cou voit l'invisible et ne craint plus les dém... » (le reste est effacé).

Au pied de la stèle un médaillon est effectivement enterré à un mètre de profondeur...

De retour au village

Athulpa ignore tout de Traphus et du médaillon, et n'a jamais entendu parler d'un temple. Le terme « eaux rouges » revient cependant souvent dans son discours et les sources du Najoni semblent lui inspirer une grande frayeur... mais il est impossible d'en savoir davantage.



Le Gai Rêveur repart

De retour au bateau, les aventuriers vont reprendre leur progression et, au bout de quelques heures, arriver en vue du village des « hommes à tête de mort ». Si aucune magie n'a encore été utilisée contre eux, une cinquantaine de guerriers se précipitent alors dans des barques afin d'assaillir le Gai Rêveur. Un projectile bien ajusté sur leur sorcier suffit à les mettre en fuite. Dans le cas contraire, le village est désert et les barques sont dissimulées dans la jungle. Le Gai Rêveur poursuit ensuite sa route sans rencontrer d'obstacle, mais des tambours se mettent soudain à retentir dans la jungle et, désormais, ce bruit ne cessera plus jusqu'au moment de l'attaque (voir ci-dessous).

La magie à Laelith
(pour AD&D 2e édition)

Les deux tours de Laelith sont habitées par des mages appartenant aux huit grandes écoles de magie (une neuvième école existe, ouverte à tous : Lesser Divination).
En termes de jeu, si un magicien appartient à un collège particulier, il devient spécialiste. Comme avantage, il acquiert un sort supplémentaire par niveau dans sa spécialité. En retour, certains sorts lui sont interdits. Pour savoir à quelle école appartient un sort, on lit le type écrit entre parenthèses à droite du nom du sort (même dans la 1ère édition). Voici donc les huit écoles, présentées suit : nom du spécialiste [type de sorts privilégiés] types de sorts interdits.
Abjurateur [Abjuration] Altération & Illusion.
Conjurateur [Conjuration/Appel] Grande Divination & Invocation.
Devin [Grande Divination] Conjuration/Appel.
Enchanteur [Enchantement/Charme] Evocation & Nécromancie.
Illusionniste [Illusion] Nécromancie, Evocation & Abjuration.
Invocateur [Evocation] Enchantement/Charme & Conjuration/Appel.
Nécromancien [Nécromancie] Illusion & Enchantement/Charme.
Transmutateur [Altération] Abjuration & Nécromancie.

Attaque de nuit

Ossomario n'a désormais plus le choix, s'il veut encore empêcher les aventuriers d'atteindre le temple. Ayant rassemblé ses trois guerriers les plus courageux, il a décidé de profiter de la nuit pour nager jusqu'au Gai Rêveur et en exterminer l'équipage. Si les aventuriers n'ont pas pris la précaution de monter la garde, ils risquent d'être surpris et placés en mauvaise posture. Le MD doit d'ailleurs rendre la veille des aventuriers vraiment « stressante ». Cette nuit est comme un enfer d'où le danger peut surgir à chaque instant...

Ossomario : guerrier niveau 2, CA 8, PV 13, D 1-6 (épée courte)

Les hommes à tête de mort : CA 9, PV 4, D 1-4.

Si Ossomario et ses hommes ont le dessous, il tentent une action désespérée et tuent les chloutres, compromettant ainsi grandement la poursuite de l'expédition...

Les eaux rouges

Le Gai Rêveur est à présent dans l'incapacité d'avancer, et le courant l'entraîne doucement en arrière. Myrcian décide alors, à contre-

cœur, d'utiliser sa magie. Après une demi-heure de préparations diverses, il parvient à conjurer un élémental d'eau ayant l'apparence d'un golem formé de cascades bondissantes. Sur les injonctions de Myrcian, l'élémental prend forme à l'arrière du Gai Rêveur et se met à le pousser résolument vers l'amont. *« Je n'aime pas cela... dit* Myrcian en observant l'élémental dans son miroir, *car je me suis révélé en utilisant cette magie. Je souhaite qu'il n'en ressorte rien de mauvais pour nous. »*
Deux journées ont encore passé. Poussé par l'élémental, le Gai Rêveur file à bonne allure. Si les aventuriers passent leur temps sur le pont, ils peuvent bientôt remarquer que le Najoni se teinte de rouge par endroits, sans qu'il soit possible de déterminer l'origine de ce phénomène. Parallèlement, le cours d'eau se resserre et les arbres tendent à se rejoindre au-dessus du vaisseau, de manière à former une sorte de voûte végétale. Curieusement, les arbres sont tous inclinés en direction de l'aval...

Le lac de sang

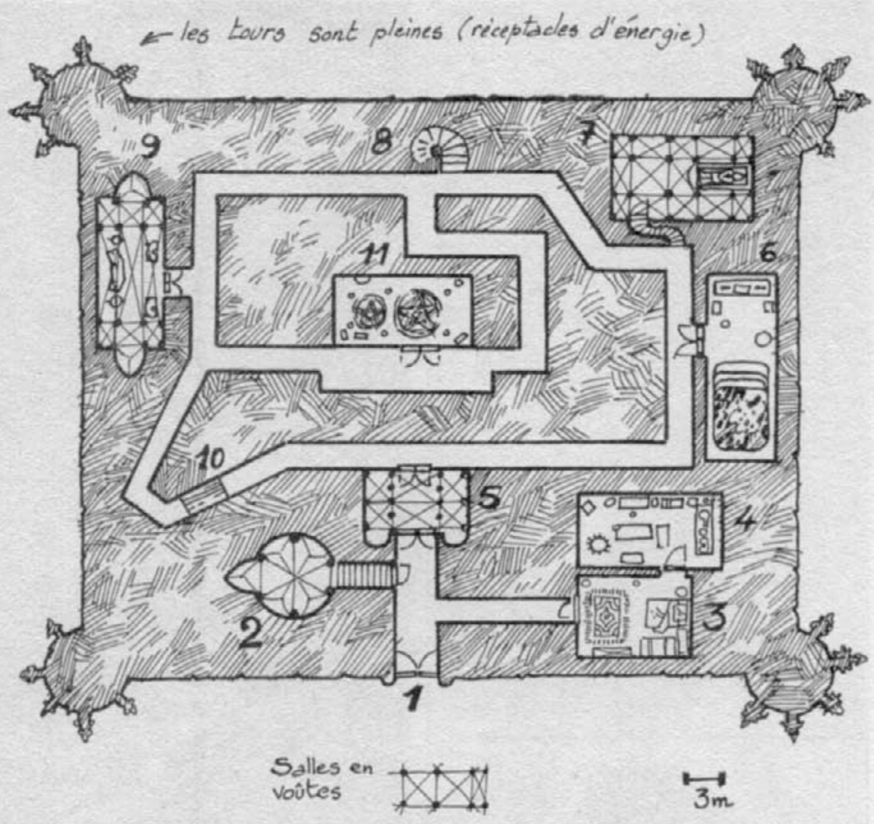
Le lendemain, à l'aube, le Gai Rêveur débouche à l'entrée d'un lac dont les eaux sont totalement rouges. Un examen rapide permet aux aventuriers de découvrir qu'il s'agit... de sang ! La rive, a, quant à elle, subi une sorte de cataclysme. La forêt a été détruite sur plusieurs centaines de mètres et les arbres restants sont quasiment tous couchés sur le sol, comme s'ils avaient été soumis à une tornade. Au centre du lac, se trouve une île où est dressé un étrange bâtiment : une coupole encadrée de quatre minarets menaçants... Mais les aventuriers sont arrachés à leur contemplation par un cri étranglé : l'élémental a pris lui aussi une teinte sanglante et semble échapper au contrôle de Myrcian. Déjà, la créature a saisi le pauvre Magua dans son énorme poing. Les hurlements du malheureux sont couverts par les rugissements de la créature qui, d'un revers du bras, balaye le Gai Rêveur. La frêle embarcation se brise comme un fétu de paille et les aventuriers sont précipités dans le lac (dom. : 1-2). S'étant placé en lévitation, Myrcian tente de reprendre le contrôle de la créature, mais il est déjà trop tard. L'élémental le broie dans son poing avec une sauvagerie inouïe avant de se dissoudre dans le lac. Livrés à eux-mêmes, barbotant de leur mieux dans le sang qui les recouvre et les aveugle à moitié, les aventuriers ont le choix entre gagner la rive ou tenter de rejoindre l'île à la nage (une entreprise périlleuse !). S'ils choisissent de regagner la rive, ils peuvent s'y reposer et décacheter la lettre que Myrcian leur a remis au départ :

Chers amis,
Si vous lisez ceci, c'est qu'il m'est arrivé malheur et que les Dieux m'ont rappelé à eux. Le but de ma mission était de retrouver un temple à l'intérieur duquel vit un mage de mon ordre, dont la puissance et la sagesse sont renommées. Il se nomme Traphus. Trouvez-le et dites-lui ces mots : « Le Noble Styrgen est mort et il t'appartient de représenter les Conjurateurs au sein du conclave. Reviens à Laelith car nous avons besoin de toi ».
Une fois ce message délivré, votre mission sera terminée.

Myrcian

L'histoire...

Il y a vingt ans, Traphus, un mage appartenant à l'ordre des Conjurateurs, quitta les tours de Laelith à la recherche d'un temple oublié, nommé le Temple des Grands Appels. La légende et les livres en faisaient un endroit idéal pour invoquer des créatures d'autres plans. Par malheur, Traphus échoua dans l'une de ses incantations et invoqua un démon puissant qu'il ne put maintenir dans le pentacle que par sa magie. Les deux adversaires restèrent ainsi face à face à se combattre du regard durant près de dix ans, tandis que les mort-vivants de la région se réveillèrent à l'appel du démon. Le premier qui détournerait les yeux perdrait son emprise sur l'autre et périrait aussitôt. Heureusement, par mesure de précaution, Traphus avait laissé une amulette dans la jungle, chez une tribu amie... Dix années ont passé et le Maître du collège des Conjurateurs est mort. Selon les règles du collège, Traphus est appelé à lui succéder et Myrcian d'Alleste est aussitôt envoyé à sa recherche. Cependant, les mages du collège rival — celui des Devins — souhaitent affaiblir les Conjurateurs et faire échouer la mission de Myrcian. Ils embauchent alors un chasseur sans scrupule nommé Ossomario. Connaissant la région et quelques tribus des parages, celui-ci a pour mission de faire rebrousser chemin à Myrcian et, au besoin, d'anéantir l'expédition. C'est lui qui tuera Flamborjo et dressera les hommes à tête de mort contre l'équipage du Gai Rêveur...



Le Temple des Grands Appels

Afin d'atteindre l'île, les aventuriers peuvent utiliser des troncs d'arbres arrachés. La traversée du lac de sang prend une petite heure à la nage. Libre à vous de l'agrémenter de quelques surprises de votre cru...Vu de près, le temple se révèle une bâtisse sinistre, flanquée de quatre tours ornées de gargouilles répugnantes.

1. Cette double porte de bronze est gravée de runes. Elle s'ouvre sur une simple poussée.
2. Un petit escalier mène à cette crypte où règne une odeur de chair décomposée. Quatre goules y vivent en permanence.

Les goules : CA 6, DV 2, PV 6, D 1-3/3-16.

3. Les appartements de Traphus. Très poussiéreux, et rien de particulier.
4. Le laboratoire. Posé sur le chevalet, en évidence dans la pièce, se trouve un livre. Il est ouvert à une page reproduisant le talisman trouvé au pied de la stèle. Sous le dessin figure cette inscription : « Le Trishaba permet de renvoyer le démon touché dans son plan d'origine ».
5. Six squelettes gardent cette pièce.

Les squelettes : CA 7, DV 1, PV 5, D 1-6.

6. Salle de purification. C'est ici que les Conjurateurs qui procédaient à leurs ablutions rituelles venaient entreprendre leurs incantations. Le bassin est à présent rempli de sang coagulé.
7. La crypte du chevalier. Son tombeau contient une dague +1, 500 p.o. et un anneau de Chute de plume.
8. Vers les oubliettes. A peine les aventuriers sont-ils arrivés au sommet des marches, qu'ils perçoivent le bruit d'une marche sourde. Une trentaine de mort-vivants (zombis pour la plupart) se dirigent vers eux en psalmodiant des chants funèbres... A partir de cet instant, les aventuriers sont en permanence talonnés par les mort-vivants qui les repoussent inexorablement vers la salle (11). N'hésitez pas à en rajouter, car à ce stade de l'aventure, les choses doivent aller très vite !
9. Le temple des Dieux de l'Appel. On peut y trouver pour 1000 p.o. d'offrandes diverses.
10. Ici, le sol dallé se transforme en plancher de bois craquant. Il faut réussir un jet sous 3 x la DEX pour éviter de tomber dans une fosse hantée par trois zombis.

Les zombis : CA 8, DV 2, PV 8, D 1-8.

11. Cette salle est défendue par une double porte sur laquelle figure en commun cette inscription :
« Elles n'apparaissent qu'aux ténèbres,
Lorsque la couverture noire percée de trous est jetée en travers du ciel.
Prononce leur nom, ami, et entre ».

Il suffit évidemment de dire « étoiles » pour que la porte s'ouvre dans un sifflement aigu. Bien entendu, les mort-vivants sont sur les talons des aventuriers et il faut espérer que ceux-ci trouveront l'énigme à temps... La pièce est totalement dépourvue d'ornements. En son centre, est tracé un grand pentacle à l'intérieur duquel se tient un démon à l'apparence hideuse (jet de protection contre la peur pour ne pas se terrer dans un coin...). Immobile, le démon affronte du regard un vieillard chenu qui se tient dans un second pentacle plus petit. Les deux sont figés comme des statues, totalement absorbés par leur duel mental. Il suffit de suivre les instructions du livre et de jeter le talisman sur le démon pour faire disparaître la créature dans un grand éclat lumineux. Les mort-vivants hantant le temple disparaissent alors et les aventuriers se retrouvent seuls avec Traphus. Après quelques heures de repos, ce dernier est alors capable de leur raconter son histoire...

Conclusion

Délivré de son long combat et ayant repris quelques forces, Traphus va invoquer un inoffensif démon des airs qui va ramener les aventuriers à Laelith. Chacun d'eux recevra une récompense de 1000 p.o. et l'expression de sa reconnaissance éternelle. Les mages qui le souhaitent pourront également devenir membres du collège des Conjurateurs...



Caractéristiques des PNJ

MYRCIAN : Mage N 9, PV 40, CA 4 (robe magique), D 1-4 + 3 (dague). Si vous utilisez la 2e édition des règles d'AD&D, il est Conjurateur.
MAGUA : Ranger N 2, PV 10, CA 8, D 1-6
FLAMBORJO : PV 6, CA 10, D 1-4

Tableau des événements

Jour 1 : le Gai Rêveur quitte Malcavah
Jour 3 : arrivée au village des Arvanis
Jour 6 : meurtre de Flamborjo
Jour 8 : le « combat naval »
Jour 9 : chez les Kalimbas
Jour 10 : retour au Gai Rêveur
Jour 11 (nuit) : attaque d'Ossomario
Jour 13 : arrivée au lac. Mort de Magua et de Myrcian

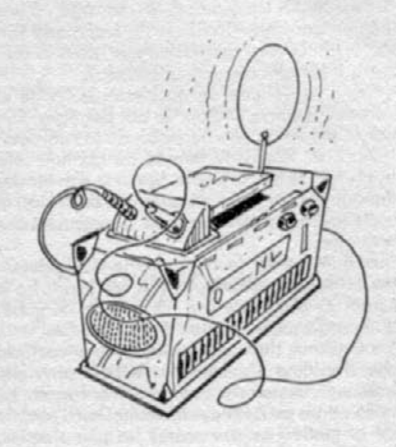
texte
Denis Beck
illustration
Eric Larnoy
plan
Didier Guiserix

Sicile ! Terre de contraste ! Mais franchement, faire du tourisme au moment où débarque une armée d'invasion granbretonne, on peut dire que nos aventuriers manquent de chance.

Le dragon aux yeux bridés



Cette aventure est prévue pour un groupe de 3 à 7 aventuriers assez débrouillards et hableurs.



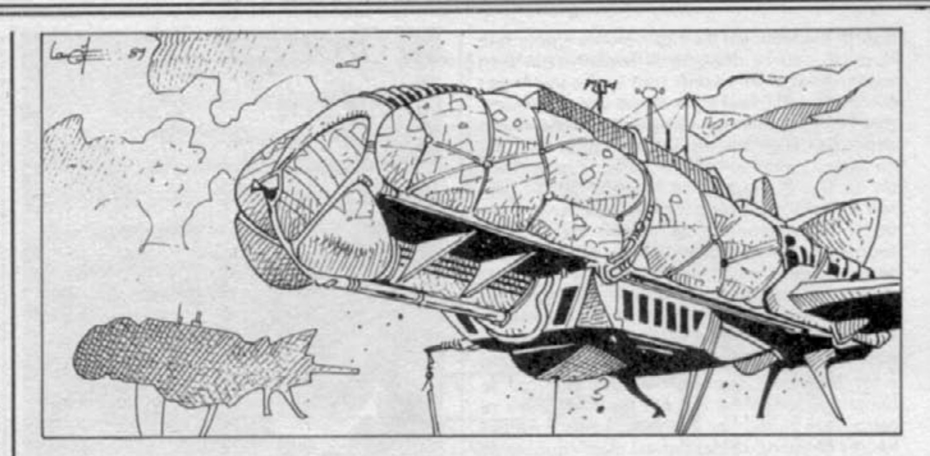
Le cadre

Sicilia, début de la 88e année du Cheval. Le petit royaume insulaire est devenu la proie du Ténébreux Empire. Il y a un mois, la flotte de guerre du Royaume était anéantie par trois croiseurs granbretons. Peu après, les Sangliers débarquaient, menés par un renégat français nommé Huilliam d'Averc. Aujourd'hui, les Granbretons sont maitres de la moitié du territoire, et progressent régulièrement.
La population les considèrent avec indifférence, malgré toute une série de présages sinistres (naissances encore plus anormales que d'habitude, et, paraît-il, apparition d'un « dragon » dans le ciel). Depuis des années, l'île sert d'enjeu aux luttes qui opposent la Fédération des Royaumes Grecs au duché de Naples, alors un conquérant de plus, quelle importance ?
Les PJ se trouvent à Katane, la dernière ville importante à ne pas être tombée. C'est une cité d'environ 10.000 habitants, bâtie sur les flancs de l'Etna. Elle est normalement dirigée par un Consul (pouvoir civil) et un Capitaine (pouvoir militaire). Le Capitaine a essayé il y a peu de temps de fuir vers Tunis, pour « chercher du renfort ». Les Requins l'ont envoyé à terre — à l'aide d'une catapulte. Quant au Consul, il a fait fermer les portes de la ville, et attend l'arrivée des Granbretons, sans agir. La rumeur l'accuse de vouloir livrer la ville sans combattre.
Katane abrite une petite colonie de réfugiés italiens, qui multiplie les récits des atrocités commises par le Ténébreux Empire. Ils n'ont pas convaincu grand monde, en dehors des PJ. Brodez sur le thème « massacres/esclavage/pillages/incendies/viols » jusqu'à ce que vous soyez parvenu à ce résultat...

Sortir !

Sortir de la ville par ses propres moyens semble à peu près impossible : toutes les issues sont fermées et solidement gardées. Les sentinelles sont corruptibles, bien sûr, mais elles sont fréquemment déplacées « au hasard ». Autrement dit, impossible de prévoir si le soldat que l'on a grassement payé pour qu'il ferme les yeux ne sera pas de garde à l'autre bout de la ville au moment prévu...
Par contre, une prospection judicieuse des tavernes du quartier portuaire permettra de rencontrer « quelqu'un qui lui-même a un ami qui pourrait peut-être vous aider »...
Au bout du compte, les PJ finissent par rencontrer leur passeur dans une taverne du port, *La pieuvre blanche*. C'est un petit type chafouin nommé Vani. Il propose de les faire sortir par les égouts — et leur demande 500 lires par tête, en insistant sur les rumeurs qui veulent que les égouts soient infestés de mutants cannibales. Il est disposé à descendre son prix jusqu'à 300 lires, après d'âpres marchandages.
Si les PJ sont d'accord (faites en sorte qu'ils le soient), il leur fixe rendez-vous le lendemain soir sur la Place des Pendus. Il sera au rendez-vous, près d'un des plus gros gibets. Il n'est pas seul. D'autres ont décidé de profiter de l'aubaine.

— Yost Rell. Un homme assez âgé, d'une maigreur squelettique. C'est un marchand fortuné. Si les PJ ne lui paraissent pas riches et bien élevés, il les ignorera complètement.
— Helda, sa femme. La quarantaine timide et effacée. Elle porte une partie des bagages. Son mari ne perd pas une occasion de la rabrouer.
— Mari, sa fille. Une beauté de dix-huit ans. Elle est tout à fait sociable, et ravie d'avoir des compagnons avec qui discuter. A l'en croire, la famille Rell va se réfugier dans sa propriété des montagnes.
— Leda. Mère de Yost, une petite vieille desséchée toute de noir vêtue. Elle est acariâtre à souhait, et considère son fils comme un imbécile. Pour l'animer, pensez à Carmen Cru[1].
— « Crétin », leur domestique. Un costaud d'une trentaine d'années, à l'aspect physique inhabituel : trapu avec une peau très foncée. La famille pense qu'il est d'origine maure. Il semble idiot et n'obéit qu'aux ordres les plus simples, à condition qu'on les lui répète plusieurs fois.



L'Odyssée du « dragon »

POUR LE MJ : l'Asia Communista possède une civilisation suffisamment évoluée pour construire des dirigeables, et les envoyer à la découverte du monde. Il y a quelques années, l'un d'eux s'est écrasé en survolant la Sicilia. Le seul survivant perdit la mémoire et erra quelques temps dans la campagne avant d'être recueilli par Yost, et d'être utilisé comme domestique. « Crétin » a été au calme jusqu'à maintenant. Mais...
Un second dirigeable asien est arrivé depuis peu (le « dragon » aperçu par les paysans), avec pour mission de récupérer les survivants. Son équipage n'a rien trouvé de mieux que de faire appel à la pègre locale, pour accélérer les recherches. Le Consul a eu vent de leur présence, et a fini par mettre la main sur l'un d'eux. Il l'a fait parler, et a décidé de récupérer Crétin et Yost pour lui.
Les PJ vont se trouver mêlés à tout ça sans l'avoir voulu : les agents des Asiens ont préparé une embuscade dans les égouts. Les captifs vont être amenés à la Grotte aux Fumées, qui leur sert de rendez-vous avec leurs maîtres. Mais la grotte est sous surveillance des hommes du Consul, qui vont intervenir...

Complications

Vani soulève une grille d'égout (les gardes ont été éloignés) et leur fait signe de le suivre. Laissez-les tourner dans des tunnels infects aussi longtemps qu'il leur faudra pour faire connaissance avec la famille Rell, puis... A une intersection, leur guide détale... et quelques instants plus tard, deux portes massives se ferment devant et derrière le groupe. Et le niveau de l'eau commence à monter... La seule issue est une trappe dans le plafond. Elle débouche dans la cave d'une petite ferme, hors des murs. Les fuyards sont attendus par une dizaine de brutes armées de gourdins qui n'auront guère de difficulté à les cueillir, trempés, épuisés et obligés de passer un à un par la trappe. Une fois tout le monde ficelé et désarmé, le groupe prendra la direction du volcan. A moins de réussir un jet de Mémoriser, les PJ auront du mal à se souvenir du trajet.
Au bout d'une demi-heure de marche, ils arrivent à une caverne. Une crevasse dans le fond laisse passer des vapeurs pestilentielles. Les ravisseurs déposent sans douceur leurs fardeaux sur le sol. Suit un petit dialogue sur ce qu'il convient de faire des PJ « pas prévus au programme ». Laissez-leur la possibilité de plaider leur cause, sur le thème « on n'a rien vu, rien entendu, promis ». S'ils réussissent un jet de Persuader (prévoyez un malus, en fonction de leur comportement jusque là : se sont-ils défendus, ont-ils insulté leurs ravisseurs, etc.), ils sont libérés (sans armes ni argent). En quittant la caverne, ils tombent sur les hommes du Consul, qui les mettent en état d'arrestation. S'ils échouent dans la négociation, le chef des ravisseurs s'excuse, mais il se voit dans l'obligation de leur couper la gorge... Il sort son couteau et se dirige vers le PJ le plus proche, quand... il s'écroule, la gorge percée d'une flèche. L'instant suivant, la caverne est investie par des hommes en uniforme bleu et argent — celui de la Garde du Consul — qui mettent les brigands en déroute. Contrairement à leurs espoirs, les PJ ne sont pas délivrés, simplement ramenés en ville, et plus précisément au Fort des Capitaines, une impressionnante forteresse qui sert de résidence au Consul.
Ils vont être soumis à un interrogatoire poussé et extrêmement désagréable avant d'être relâchés, dans l'après-midi du lendemain. Bien entendu, pas de nouvelles de la famille Rell. Elle a dû rester en prison.
Les PJ ne seront pas longs à s'apercevoir qu'ils sont filés par des agents du Consul, une « mesure de routine ». A moins qu'ils ne soient incurablement apathiques, ils devraient chercher la signification de toute cette histoire...

La maison Rell

Une jolie propriété au milieu du quartier chic de la ville. La Garde Municipale n'est pas aussi vigilante qu'en temps normal, mais il y a encore des rondes. Une fois à l'intérieur (les portes et les fenêtres ont une FOR de 20. Les serrures sont d'un modèle particulièrement complexe, -15 % de malus au jet de Crocheter), les personnages pourront tout visiter. A moins qu'ils n'aient des envies de cambriolage, ils ne trouveront rien d'intéressant dans la résidence. Par contre, dans les communs, la chambre de Crétin mérite un coup d'œil. Dans le placard, il y a les vêtements qu'il portait à son arrivée (une sorte de combinaison bleue moulée dans un tissu très résistant — en fait une sorte de plastique, comme le fait comprendre un jet de Monde Ancien. Et dans le tiroir de la commode, quelques pièces de monnaie et un bijou. Les pièces de monnaie sont couvertes de symboles et de dessins incompréhensibles. Quant au « bijou », un jet d'Electricité permet de comprendre que c'est en fait un genre d'émetteur, ou de balise qui semble être le produit d'une science très avancée, plus avancée même que celle des Granbretons...

Le Consul

Si les PJ demandent une audience, ils se la verront accorder. Après tout, ils sont mêlés à une affaire qui le préoccupe...
Le Consul est un homme d'une cinquantaine d'années, arborant une énorme moustache blanche et un teint violacé. Sa version des faits est la suivante : averti que la Grotte aux Fumées était le repaire d'une bande de voleurs, il y a envoyé ses hommes. Le hasard a voulu qu'ils tombent sur les PJ et la famille Rell. Si ces derniers sont encore en prison, c'est que les Granbretons ont demandé des otages, en envoyant une liste de noms où figure justement Yost Rell. Tout cela est plausible, et raconté de façon convaincante. Les PJ peuvent tout de même trouver bizarre que le Consul trouve le moyen, en temps de guerre, de s'occuper des bandes de voleurs ...
Il en sait plus, bien sûr. Il y a trois semaines, ses hommes ont capturé un étranger curieusement vêtu (d'une combinaison identique à celle trouvée chez Crétin). Ils n'en ont pas tiré grand-chose. Mais suffisamment pour décider de l'offrir aux Granbretons « en signe de bonne volonté ». Le Consul a reçu il y a deux jours une lettre d'Averc, qui paraissait très intéressé, lui demandant de surveiller de près les agissements de Luka, un chef de bande bien connu. Il terminait en assurant le Consul que « vous serez, cher ami, récompensé selon vos mérites ». C'est exactement ce que souhaite le Consul : sauver sa peau, et s'il peut, conserver ses fonctions auprès des nouveaux maîtres. Bien entendu, tout cela sera difficile à lui faire avouer.
Note : c'est avant tout un opportuniste. Si on arrive à le convaincre qu'il a plus de chances de sauver sa peau en étant contre les Granbretons plutôt qu'avec eux, il pourrait essayer d'aider les PJ. Cela signifierait par exemple un sauf-conduit leur permettant de sortir de la ville, un peu d'argent etc., avec bien sûr un service en retour. A vous de décider quoi. Par exemple l'aider à fuir... ou porter un message à l'Emir de Tunis... ou ce que vous voudrez pour empoisonner l'existence des PJ.
La famille Rell est détenue dans les cachots, situés au sous-sol du fort. Le marchand et le domestique sont dans un quartier à « sécurité maximum » (autrement dit un cul-de-basse-fosse), le reste de la famille est dans des cellules normales. Moyennant quelques centaines de lires, les PJ pourront obtenir le droit de rendre visite à la mère, la grand-mère et la fille. Evidemment, elles ne comprennent pas ce qui leur arrive. Leur geôlier est une âme sensible. En réussissant un jet de Persuader et en employant les bons arguments (l'innocente jeune fille et la malheureuse infirme moisissant sur la paille humide des cachots, etc.) il fera de son mieux pour adoucir leur sort... et pourquoi pas pour laisser la porte de la cellule ouverte au bon moment...
Par contre, rien à faire pour les deux hommes. Deux jours après leur arrestation, un petit groupe de Sangliers menés par Ecardo (une des âmes damnées de d'Averc), viendra en prendre livraison et les mener au camp principal du Ténébreux Empire...

Luka

C'est un gros homme jovial, qui règne sur la majeure partie de la pègre de la ville. Soit en suivant les indications du Consul, soit parce qu'il « s'intéresse » à eux, les PJ vont finir par le rencontrer. Il est également possible qu'ils retrouvent Vani, au grand déplaisir de ce dernier. Il se cache dans un navire abandonné et à moitié pourri. Il ne demandera pas mieux que d'expliquer aux PJ qu'il a été contacté par les hommes de Luka pour les mener sur le lieu de l'embuscade.
Luka siège habituellement au Poisson d'Or, une taverne du port. Il est entouré d'une petite cour

de voleurs, d'assassins et de prostituées. Il est persuadé d'être un « seigneur », et exige d'être appelé « don » et traité avec beaucoup de respect. Il n'hésiterait pas à trancher la gorge de ceux qui se rendraient coupables d'infractions à l'étiquette... Pris dans le sens du poil, il accepte de causer. Il sera un peu plus difficile de le brancher sur le sujet qui intéresse les PJ, mais moyennant quelques verres, c'est possible. Son histoire : alors qu'il se trouvait à la Grotte aux Fumées, (son QG habituel quand il est hors de la ville), une voix lui à parlé. Elle venait de l'intérieur de la crevasse... Obéissant aux ordres de la voix, il a trouvé dans une infractuosité un « bijou » (le jumeau de celui de Crétin) et un sac d'or « pour vos premiers frais ». A l'aide de la balise, il devait repérer une ou plusieurs personnes (les Asiens ignorent qui a survécu à l'accident du dirigeable), et les amener à la Grotte. Il a fait son travail, et n'en sait pas plus. Il a conservé une partie des pièces remises par « la Voix ». Ce sont des lires d'or. Avec une particularité décelable par un jet d'Evaluer ou de Chimie : l'or dont elles sont faites est beaucoup plus pur que celui des lires ordinaires, comme s'il avait été fondu à l'aide de techniques plus avancées que celles existantes dans le monde connu...
D'autre part, Luka n'est pas vraiment hostile à l'idée d'organiser une entrevue entre la Voix et les PJ, mais ça leur coûtera une petite fortune (s'il y a dans le groupe une femme à l'APParence élevée, il en profitera pour lui faire des propositions malhonnêtes).
Il pourra aussi les aider à sortir de la ville sans se faire remarquer.

La Grotte aux Fumées

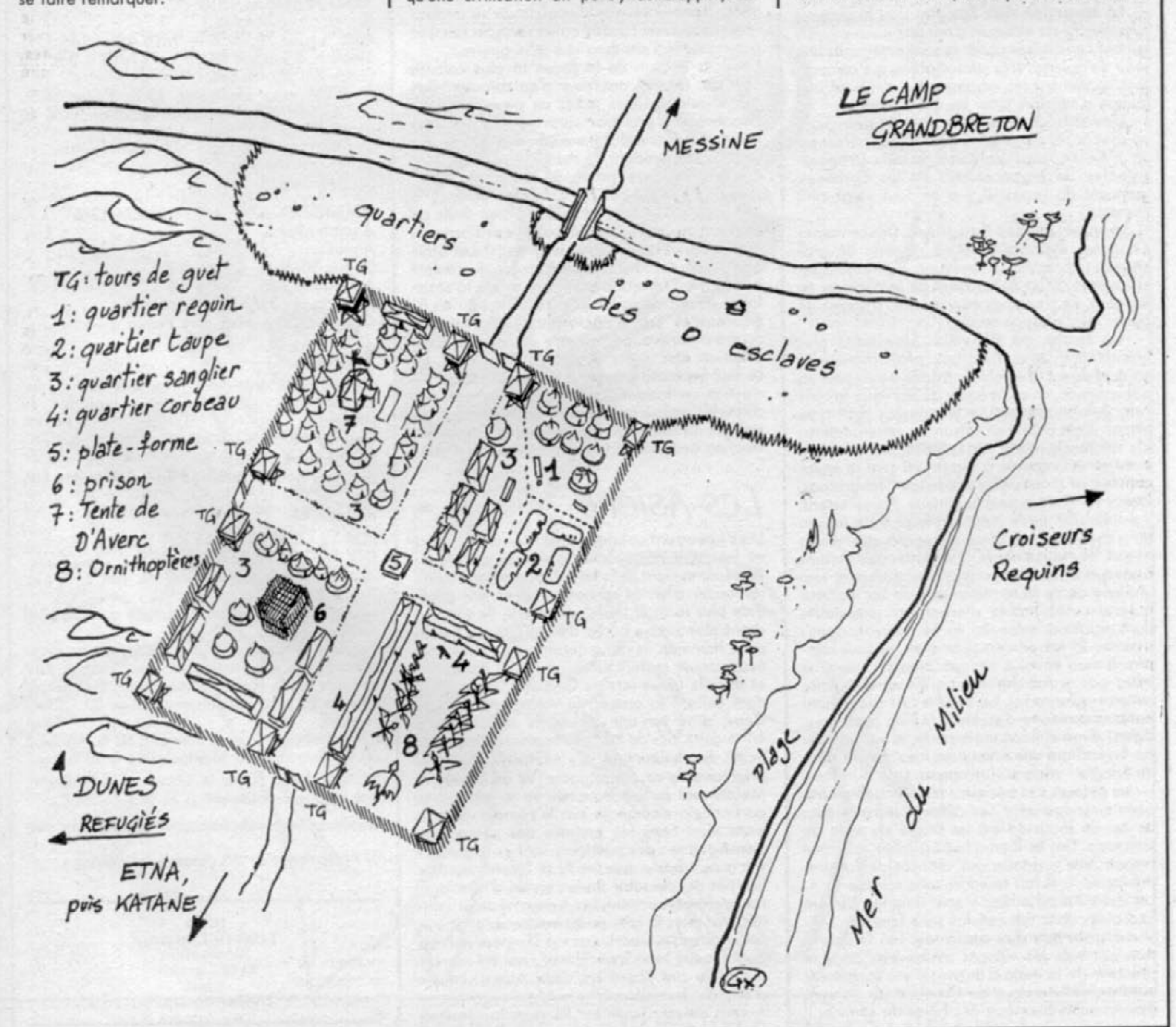
De forme vaguement circulaire, elle fait à peu près 10 m de diamètre. En dehors de l'entrée principale, il y a plusieurs crevasses dans le plafond, qui permettent d'évacuer les vapeurs d'une solfatare. Celles-ci rendent quand même l'atmosphère irrespirable. A moins qu'il n'y ait dans l'équipe quelqu'un capable de bricoler un masque, les PJ tousseront, pleureront, et verront leurs compétences de Perception divisées par deux. Un jet de Chercher effectué dans la crevasse (demandez aussi un jet de CON x 5 ; s'il est raté, le PJ intoxiqué perd 1d6 PdV) permet de trouver une sorte de boîte, dont un côté est grillagé. Un jet de Mécanique ou d'Electricité permet de comprendre sa fonction : un haut-parleur relié à un émetteur-récepteur. Le tout miniaturisé au-delà de ce qu'on pourrait croire possible, et d'une facture totalement étrangère.
Si on essaye de parler dans la boîte (la présence de Luka ne change rien. Il a juste profité de la situation pour se faire un peu d'argent), on obtient une réponse. La personne qui communique parle mal le commun et encore plus mal l'italien. Elle n'a pas l'intention d'avouer son origine aux PJ — et va leur servir une fable « maison » sur une civilisation mystérieuse qui vivrait au plus profond du volcan (jet de Monde Ancien réussi : le volcan a fait éruption sur éruption depuis deux siècles. Il serait surprenant qu'une civilisation ait pu s'y développer). En dehors de cela, l'interlocuteur sera assez franc. Il leur offre une récompense fabuleuse s'ils acceptent de l'aider — faire évader le « crétin » ainsi que l'autre Asien, prisonniers dans le camp granbreton. Si par hasard des PJ ayant beaucoup voyagé (ou réussi un succès critique en Monde Ancien, pourquoi pas), identifient son accent comme asien, il reconnaîtrait le fait et, jouant sur les légendes qui prétendent que le Bâton Runique est en Asie, tenterait de se faire passer pour un de ses serviteurs.

Les Granbretons

Leur camp principal est à un jouer de marche, de l'autre côté du volcan. Huit jours après le début de l'action, d'Averc et quelques autres feront leur entrée dans Katane, qui ne sera pas défendue. D'Averc fera exécuter le Consul (à moins qu'il n'ait fui avec les PJ). Ensuite, il se donnera deux jours pour examiner les beautés architecturales de la ville. Puis il donnera le signal du pillage... Si les PJ sont encore dans l'enceinte ils auront fort à faire pour sauver leur peau.

Le camp

Il est au bord de la mer — on peut voir deux énormes croiseurs Requins ancrés au large. Il est bâti à l'imitation d'un camp romain : une enceinte rectangulaire, divisée en quatre quartiers par deux avenues perpendiculaires. Les tentes sont de toutes tailles, et disposées sans ordre.





Elles sont de couleurs vives, dont le contraste blesse les yeux...
— **L'enceinte.** En rondins, haute de 3 m, avec un chemin de ronde. Il y a une tour de guet à chaque angle, en permanence occupée par des Sangliers armés de lance-feu. Le terrain alentour est complètement nu (-20 % au jet de Se Cacher).
— **La plate-forme.** Située au centre du camp, ses montants sont sculptés à l'image des quatre Dieux Suprêmes du Ténébreux Empire (Jhone, Jhorge, Phowl et Rhungo). Tous les soirs, un prêtre de l'Ordre de Dieu y lit l'avenir : il suspend des captifs sous la plate-forme et allume un grand feu en-dessous. Il tire les augures de leurs dernières convulsions. Elle accueille aussi les rencontres protocolaires.
— **Le quartier des Requins.** Il est désert. Les Requins restent à bord de leurs vaisseaux. C'est un coin idéal pour se cacher à condition de supporter les conceptions « requines » en matière de décoration intérieure : meubles en os humains, couvertures en scalps tressés et ainsi de suite...
— **Le quartier des Taupes.** Les ingénieurs aveugles (leurs masques n'ont pas d'ouvertures) qui ont construit le camp se sont aménagés une série de galeries très confortables, qui comportent également les magasins du camp, et une galerie d'évasion, pour les cas d'urgence.
— **L'ornithodrome.** Une piste d'atterrissage où sont posés actuellement le Griffon personnel de d'Averc, cinq Vautours et dix Dragons, entourée de baraquements où les Corbeaux prennent du repos. Il y a en tout vingt cinq hommes.
— **Le quartier des Sangliers.** Des centaines d'hommes s'y trouvent. L'air résonne de grognements porcins. L'impression d'ensemble est effrayante. Si les PJ essayent de se déguiser en Sanglier, ils n'ont pas une chance, à moins de parler leur langage secret.
— **La tente de d'Averc.** Une tente plus grande que les autres, aux proportions plus harmonieuses. D'Averc s'y trouve à peu près en permanence, en compagnie de ses deux favoris Peter (un géant velu) et Ecardo (un petit type trapu). Il est alité « en raison de cette intolérable chaleur ». Cela ne l'empêche pas d'être extrêmement rapide à réagir, s'il sent le moindre danger. Il est meilleur que les Granbretons, mais il est terriblement ambitieux. Pour l'instant, il estime que servir Huon est le plus sûr moyen de « monter », et il ne changera pas d'avis avant quelques mois. L'arrivée des Asiens Communistains lui parait une opportunité magnifique de se faire remarquer de ses maîtres. Il serait souhaitable d'organiser une petite confrontation entre lui et les personnages : avec les PJ prisonniers (« Eh bien, je vous joindrai à mon envoi à Londra. Bien sûr, vous ne valez pas grand-chose, mais il faut bien faire avec ce qu'on a ! »), ou avec les PJ triomphant après une révolte d'esclaves (« Bien joué, messieurs, je m'incline. A votre place, je me laisserai partir, sachant que si vous me tuez, tout l'Ordre du Sanglier voudra votre peau. »).
— **La prison.** Un bâtiment biscornu, en pierre, peint en rouge sang. Les cellules sont à l'étage. Le rez-de-chaussée est aménagé en salle de spectacle. Dès qu'il en a la possibilité, le Crâne responsable organise des séances de tortures publiques — il fait toujours salle comble.
Les deux Asiens et Rell y sont détenus. Ils sont enchaînés dans des cellules sans fenêtres.
— **Le quartier des esclaves.** Les Granbretons ont vidé les villages avoisinants pour se procurer de la main-d'œuvre. Il y a largement autant d'esclaves que de Granbretons. Ils sont traités moins bien que des bêtes de somme. Il n'est guère difficile de pénétrer dans le camp en se faisant passer pour un esclave, à condition d'abandonner armes et vêtements. La difficulté sera plutôt de sortir.
Les esclaves sont dans leur majorité apathiques et terrorisés. Mais les pousser à la révolte est possible (il y a notamment un nommé Anfad, ancien marin, qui serait ravi d'aider les PJ à organiser la révolte).
— **Les environs.** Quatre kilomètres plus loin, il y a un petit camp où vivent les villageois qui ont échappé aux « réquisitions ». Il y a parmi eux pas mal de jeunes gens qui ne rêvent que de revanche. Certains surveillent le camp granbreton (si les PJ font la même chose, ils n'auront qu'à réussir un jet de Voir pour les repérer).

La révolte

La solution la meilleure serait que le groupe se sépare en deux : certains iraient dans le camp « travailler » les esclaves, et les autres avec les réfugiés pour les pousser à agir. Le tout devant aboutir à une révolte des esclaves se déclenchant au moment précis où les réfugiés passent à l'attaque... S'ensuivra une mini-guerre.
Décrivez l'action de la façon la plus colorée possible. N'ayez pas peur d'en rajouter. Des centaines d'esclaves taillés en pièces par des Granbretons pris par surprise. Un Sanglier renversé par une dizaine d'hommes. On le voit se débattre pendant un moment, puis son casque ensanglanté passe de main en main, comme un trophée. Le Crâne commence à étrangler ses prisonniers pour éviter qu'ils ne tombent aux mains des révoltés (les PJ arrivent juste à temps pour sauver les Asiens). Les ornis tentent de décoller pour demander du renfort à Palerme. D'Averc organise et dirige la résistance autour de sa tente. Au moment où les PJ peuvent se croire victorieux, il lance une contre-offensive qui menace de renverser la situation. Etc.
Le seul impératif est que d'Averc s'échappe. Ce n'est qu'un incident, qui ne l'empêchera pas d'être le Conquérant de la Sicilia. Après tout, les troupes du camp ne représentent qu'une petite fraction de l'effectif granbreton sur l'île.

Les Asiens

Les PJ pourront constater que les Asiens libérés ne leur sont pas spécialement reconnaissants. Ils les remercient, puis les prient de bien vouloir les laisser aller. Ils sauront prouver leur gratitude plus tard. Si les PJ acceptent, ils n'entendront plus jamais parler d'eux ; s'ils suivent les deux hommes, ils remonteront vers l'Etna pour escalader le cratère selon un circuit compliqué et difficile (deux jets de Grimper). Ils parviennent enfin à la gueule du volcan. Au-dessous d'eux, posé sur une bande de terrain solide entre deux lacs de lave, un immense dirigeable peint de couleurs vives : « Grand Dragon », originaire de ce qui fut jadis l'île de Ceylan.
Maintenant qu'il a accompli sa mission, il va partir. Cela n'empêche pas le commandant de bord (Kim Ean), de prendre des précautions élémentaires : des guetteurs sont en place et il y a gros à parier que les PJ se feront capturer. Ils vont devoir subir toutes sortes d'interrogatoires. Apparemment, les Asiens hésitent entre les jeter dans la lave ou les emmener avec eux, pour offrir des « barbares » à l'Empereur-Président Jheong Man Shen. Si les PJ ont été corrects quand ils ont libéré les deux Asiens, ceux-ci prendront leur défense.
A vous de voir comment dénouer la situation. Que diriez-vous de l'arrivée inopinée d'un commando Sanglier, que d'Averc aurait envoyé à leur poursuite ? Cela pourrait donner un très joli combat, sur des îlots instables de pierre ponce flottant sur la lave, le risque de voir le dirigeable prendre feu (est-il plein d'hydrogène — ce qui en ferait une bombe volante — ou d'hélium ? A vous de décider.), peut-être le volcan qui se manifeste (pas grand-chose, juste un ou deux grondements, peut-être une petite projection ou deux de lave et de pierres).
Si les PJ se sont bien comportés, le commandant asien leur offrira, en signe de reconnaissance, de les déposer au lieu de leur choix. Espérons qu'ils ne choisiront pas le Moyen-Orient, qui sera le prochain terrain d'action de d'Averc.

Les personnages non-joueurs

Huilliam d'Averc

Décrit en page 15 du « Livre du maître ».

Sanglier typique

FOR 15 CON 16 TAI 15 INT 12 POU 12
DEX 13 CHA 10 PdV/BM 19/10 B/M Dmges +1d10 +2.
Armure : plaques 1d10 +2.
Armes :
Epée longue 70/70 % — 1d10 +1 +1d6
Marteau à 2 mains 60/60 % — 1d10 +2 +1d6
Lance-feu 35/- %-5d6
Compétences : Equitation 45 %, Eviter 30 %, Embuscade 25 %, C. de Manipulation 35 %, C. d'agilité 40 %.

Bandit typique

FOR 13 CON 12 TAI 12 INT 13
POU 13 DEX 15 CHA 13 PdV/BM 12/6
Armure : non
Armes :
Dague 50/60 % — 1d4 +2
Arc simple 50/- — 1d6 +1
Epée courte 35/30 % — 1d6 +1
Compétences : celles d'un Voleur à 45 %.

Luka

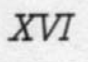
Mêmes caractéristiques qu'un Sanglier.
Compétences : celles d'un Voleur à 60 %
Armes :
Gourdin 70/50 % — 2d6
Poings, pied, tête 75 %
Marteau de guerre 60/65 % — 1d6 +3 +1d6

Asiens

FOR 13 CON 15 TAI 11 INT 16 POU 14
DEX 16 CHA 12 PdV/BM 15/08
Armure : combinaison plastifiée 1d4
Armes :
Lance-feu (miniaturisés à la taille d'un pistolet) 55 % — 3d6
Pistolets soniques 30 % — 2d6 (ignore toute armure. On oppose les PdV perdus aux PdV restants sur la Table de Résistance. Si le jet est raté, le PJ perd connaissance pour 30 - CON rounds).
Compétences : Connaissances à 60 %, Agilité à 60 %, Discrétion et Manipulation à 30 % (sauf Pilotage orni), Parler le Commun 35 %, Parler une langue européenne à 35 %.

1) Personnage de BD dessiné par Lelong.

texte
Tristan Lhomme
illustration
Eric Larnoy
plan
Didier Guiserix



Dragon Radieux (la revue-garou qui se change en éditeur à chaque pleine lune) publie un nouveau jeu de rôle. A l'image de « Laborinthus » qu'elle distribue en France [1]***, « Hurlements » joue sur la simplicité technique et la création d'une ambiance « différente ». Mais ici, les recettes employées dérouteront moins nos lecteurs que l'étrange jeu suisse.***



A qui s'adresse ce jeu?



Si vous aimez la simplicité.



Si vous aimez la création, la surprise, l'innovation.



Pour l'initiation.



Pour jouer avec vos copines.

Lon Chaney n'avait rien vu !

Quelque part en France, en plein Moyen Âge. Une caravane de saltimbanques amnésiques erre de ville en ville, menée par un individu étrange qui se fait appeler le Veneur. Pour gagner leur vie, les voyageurs organisent des spectacles de cirque. La plupart des numéros présentent des animaux dressés, qui accomplissent des tours époustouflants, jamais vus... Mais, au fait, comment se fait-il qu'en dehors des spectacles, on ne voit jamais les animaux ? C'est tout simple : les forains et les animaux ne font qu'un. Et les joueurs avec. Ils vont devoir se mettre dans la « peau » d'un garou et errer sur les routes de France et de Navarre avec leur nom pour seul souvenir et la caravane pour seul horizon... Ah pardon, j'oubliais : au programme se profilent également des hordes de paysans primitifs armés de torches et d'épieux, au cas où par malheur ils trahiraient l'existence de leur « double vie ». Parce qu'être garou, aux environs de l'an mil, ce n'est vraiment pas la joie ! C'est bien pour cela que le Veneur a recueilli tout son petit monde, d'ailleurs (vraiment ?) leurs chances de survie sont plus grandes en groupe, et sous une couverture anodine.

Si je devais vous suggérer quelques « inspi » pour vous permettre de mieux cerner l'ambiance du jeu, ce serait :

— *Trois Saigneurs de la Nuit*, anthologies de Jacques Finné parues chez NéO. Chacun des trois volumes contient une ou deux très bonnes histoires lycanthropiques.

— Toute l'œuvre de Claude Seignolle pour l'aspect « folklore ». En dehors des *Histoires Maléfiques* édité chez NéO, le reste était autrefois disponible chez Marabout et risque donc d'être un peu difficile à trouver.

— *Le cirque du Dr Lao* (J'ai Lu n° 948), pour la « caravane ».

— Et deux films : *Hurlements* (tiens, justement...) et *Le loup-garou de Londres*.

Un soupçon de technique...

Hurlements se situe nettement dans la lignée des jeux qui s'attachent à gommer les règles au profit de l'atmosphère. La création du personnage est un bon exemple de cette démarche. Le joueur aura en tout et pour tout à tirer deux dés : 1d4 pour définir son origine sociale (même s'il est amnésique au début du jeu, le meneur de jeu peut avoir envie, de temps en temps, de lui offrir un « flash back ») et 1d12 pour déterminer sa « nature » animale (à propos de cette dernière, la liste couvre à peu près tout ce que les joueurs peuvent désirer... et même plus : qui avait jusqu'à présent imaginé jouer un rat-garou ?).

A partir de ces deux éléments, le meneur de jeu va devoir décrire au joueur sa première rencontre avec le Veneur. C'est un moment important, et pour éviter qu'il soit bâclé, les auteurs ont consacré six pages à nous fournir des exemples de prise de contact.

Tous les aspects « techniques » de la création du personnage sont également entre les mains du meneur de jeu. Ce n'est pas un très gros travail : il n'y a que trois caractéristiques (Réflexes, Physique, Mental), notées sur cent. Leur score se calcule en additionnant la note « humain standard » et celle de la forme animale du personnage-joueur.

Le système de résolution est simple. Chaque fois que le joueur tente une action, le meneur de jeu lui indique la caractéristique concernée,plus un éventuel bonus. Le joueur jette 1d100. S'il fait moins que le montant indiqué, il réussit. Pour aider le meneur de jeu à décider quelle caractéristique est utile pour réaliser telle action, il existe une liste d'aptitudes très complète, avec en regard la caractéristique concernée... Il est conseillé de ne pas la donner aux joueurs — rien ne doit les distraire de leur rôle. Après une ou deux parties, ce système obligera le meneur de jeu à un peu de paperasserie : le système d'expérience prévoit en effet que chaque aptitude progresse séparément des autres, et il faudra qu'il en garde une trace.

Quelques bastons...

Le système de combat réussit à être simple et efficace, tout en étant très détaillé. Il tourne sur des principes éprouvés (déclaration d'intention par ordre de Réflexes croissants, puis résolution dans l'ordre inverse, les plus adroits frappant les premiers), mais prend en compte des éléments comme le moral des combattants, la fatigue (à chaque round, un petit malus supplémentaire aux compétences de combat), la localisation des coups, etc. A propos de la localisation, on peut remarquer que la bonne vieille « silhouette » qui sert à savoir à quel endroit se situeront vos prochaines cicatrices glorieuses, est plus détaillée que d'habitude (« Et pan ! Dans l'œil ! »).

Il y a trois compétences de combat (armes de poing, de jet et mains nues). Il est un peu dommage d'avoir confondu les deux premières en une seule catégorie sur la table de résolution des combats. Cette dernière est toute simple : la personne qui porte le coup lance 1d100. Selon le résultat, son adversaire subira divers dommages, allant d'un simple bleu à la fin tragique et prématurée.

C'est très bien d'avoir supprimé le calcul des points de vie, mais on aurait aimé avoir quelques explications sur, par exemple, la différence entre une blessure « sérieuse » et une blessure « grave ». Bon, ce n'est pas dramatique. Un autre os fera par contre sauter au plafond les joueurs un peu « simulationnistes » : les animaux sont toujours considérés

comme armés. Autrement dit, les petites dents pointues du rat-garou et la grosse papatte pleine de griffes de l'ours-garou font virtuellement les mêmes dommages...
Mais je suis bien tranquille : n'importe quel meneur de jeu ayant un minimum d'habitude se fera sa règle sur ces deux points.

... et énormément de mystère

Le jeu mérite largement son sous-titre de « jeu de l'Initié ». C'est bien pour cela que les joueurs n'ont pas le droit de fourrer leur nez dans les livrets de règles : ils doivent faire leur initiation sur le terrain. Car... la métamorphose n'est que le premier des mystères de Hurlements. Ceux qui craindraient de se sentir un peu à l'étroit dans le cadre imposé de la caravane peuvent être rassurés : ils auront l'occasion d'accomplir d'autres... voyages (ça, c'est *a private joke* pour initiés). J'aimerais bien vous en dire un peu plus, mais ça reviendrait à galvauder en quelques phrases une révélation que les auteurs mettent deux livrets à vous distiller. Ce serait aussi déplaisant que de vous recommander un polar en disant : « Et on ne devine pas avant la fin que c'est Mr Dupont l'assassin ». Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'il y a beaucoup de choses « au-delà » du quotidien de la caravane.
Simplement deux remarques en passant :

- Le jeu est réellement complet. On n'a pas à souffrir de l'exaspérant « les Secrets Ultimes vous seront révélés dans un supplément à paraître ». Les auteurs ont joué cartes sur table. Au point qu'on est parfois un peu suffoqué par l'accumulation de nouveaux éléments, d'où l'angoissante question : « Mais qu'est-ce-que je vais bien pouvoir faire de tout ça ? ». Je pense que chaque meneur de jeu prendra ce qui lui plaît, et forgera sa propre caravane avec. Et puis, les trois scénarios fournis aident beaucoup à la compréhension de l'ambiance.
Ceux qui aiment « jouer un rôle » peuvent se précipiter d'emblée sur Hurlements, ne serait-ce qu'avec les interactions entre les personnages, les voyageurs et le Veneur (surtout le Veneur !), ils pourront passer des soirées entières sans jeter un dé...
- Le système de règles qui sous-tend l'ensemble est maigrelet, pour ne pas dire inexistant. Dans un sens, ce n'est pas gênant. Le meneur de jeu n'aura qu'à trancher arbitrairement. D'ailleurs, c'est souvent ce qu'il fait... Mais certains maîtres pourront se sentir complètement perdus sans un Livre omniscient qui dirait : « Si le joueur remplit les conditions suivantes (ici une formule mathématique absconse), on lance les dés sur la table X27 ». Je ne peux rien leur dire d'autre que : ce n'est pas grave ; accrochez-vous, ça en vaut la peine... et rien ne vous interdit de compliquer un peu les règles.



Hurlements

Tous ces nouveaux éléments sont quand même à manier avec précautions, notamment si on joue avec des débutants, sous peine de les dérouter complètement.

My garou is rich, my history is poor

Traduit en bon français, cela donne : les renseignements « zoologiques » sur les animaux que les joueurs sont susceptibles de devenir sont très intelligemment faits, détaillés et joliment illustrés. Par contre, les renseignements sur le contexte historique sont succincts. Une petite douzaine de pages pour couvrir... cinq cents ans, de l'an mil à la fin de la Guerre de Cent Ans. Je me console en me disant que somme toute, les livres sur le Moyen Âge ne sont pas si difficiles à trouver. De plus, les auteurs promettent des suppléments qui décortiqueront la vie quotidienne et les événements intéressants, siècle par siècle, avec en plus de nouveaux scénarios.

INVENTORIUM

Jeu de rôle français publié par les Editions Dragon Radieux.
Auteurs : Valérie et Jean-Luc Bizien.
Illustrateurs : Benoît Dufour, Didier Le Cler.
Présentation : boîte/livret en carton fort de 32 x 21 x 3 cm.
Contenu :
— 2 livrets de 64 pages
1) Introduction (15 pages !), système et principes, le jeu.
2) Le Moyen Âge (rapide présentation de la société et chronologie), les races animales, les Royaumes (chut !) et trois scénarios.
— un écran à 3 volets regroupant les quelques tables nécessaires au jeu. C'est une bonne idée de l'avoir mis dans le boîte... en revanche, les dés manquent (d4, d10, d12, d20, mais ça devient une habitude...).
Prix : 189 F.

Et puis, à plus long terme... Hurlements se déroule théoriquement n'importe quand entre 1000 et 1900. Alors, vivement les *Hurlelune* consacrés aux grandes chasses aux sorcières du XVIe siècle, ou à la Bête du Gévaudan, pour ne citer que deux exemples au hasard.

Ramage et plumage

C'est toujours agréable de lire des règles claires et bien écrites. Quand, en plus, les auteurs se permettent des ajouts « littéraires » très réussis (la nouvelle d'introduction et le scénario n° 2), on applaudit. A la lecture, on profite constamment d'un brillant « jeu de bascule » entre réalité et fiction *(Chut !* me soufflent les Voix Dans La Coulisse), et on a envie de tirer son chapeau.
Qui mieux est, ce texte excellent est très bien présenté, avec une maquette claire, ni bugs ni coquilles (2) (juste une question toutefois : qu'est-ce que le chapitre « Royaumes » fait dans le deuxième livret ? Il semble plus à sa place dans le premier !). Quant aux illustrations, elles sont à la fois jolies et évocatrices (avec notamment, oh la bonne idée !, le portrait de la plupart des personnages non-joueurs des scénarios). Mon seul regret concerne l'écran : il fait un peu austère en « noir et or ». (Tiens, au fait, je m'interroge : avant Hurlements, Laborinthus était déjà dans ces couleurs. L'imprimeur n'aurait-il que ces deux-là sur sa palette ?)

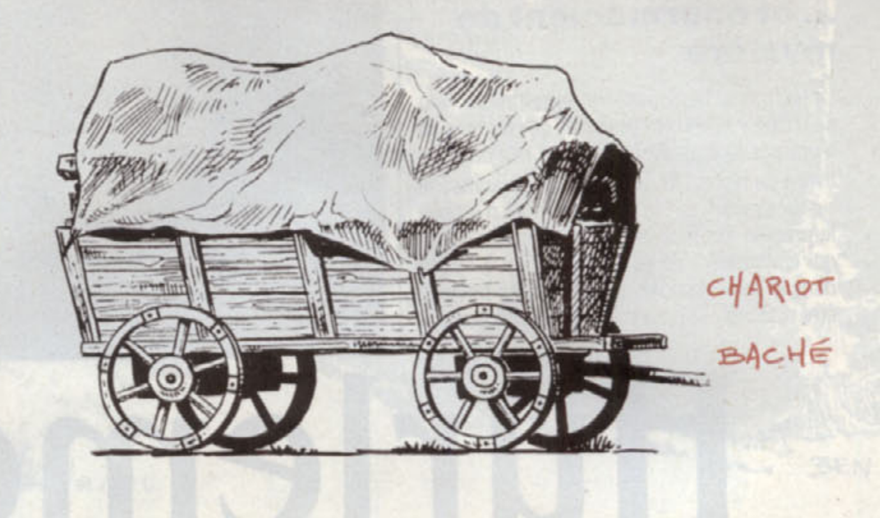
En guise de conclusion...

Tout le monde sera d'accord sur un point : Hurlements est un jeu au thème très original. Par contre, il y a de fortes chances que le système de règles ne plaise pas à tous, certains le trouveront génialement simple, d'autres protesteront qu'il présente des lacunes graves. Personnellement, je l'aime bien, même si je me dois faire un ou deux ajouts quand je maîtrise une partie...
L'autre aspect qui risque de poser problème sera l'exploitation de « l'initiation » des personnages. Beaucoup de meneurs de jeu risquent de se trouver embarrassés quand il faudra faire franchir certaines étapes aux personnages (et d'autres estimeront que c'est un challenge passionnant). Il serait souhaitable d'avoir rapidement des suppléments qui expliqueraient comment s'y prendre. Avec ça, des scénarios et quelques précisions de règles, Hurlements aura tout ce qu'il faut pour être un succès. D'ici là, achetez-le, ça en vaut la peine.

Tristan Lhomme
illustration : Ben

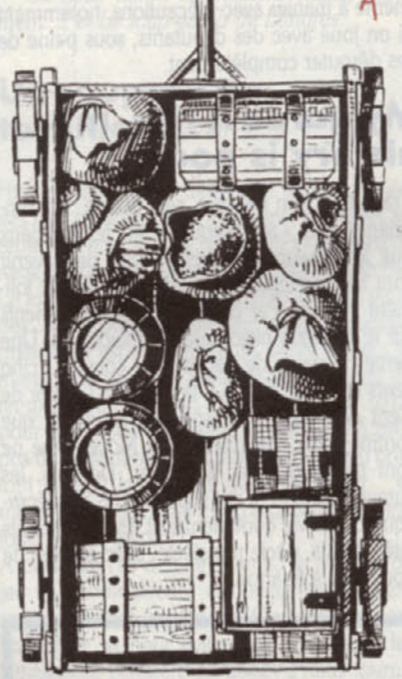
1) Voir la rubrique Têtes d'affiche de ce numéro.
2) NDLR : Même s'il y a une ou deux coquilles, c'est quand même approximativement quatre cent cinquante trois fois moins que dans d'autres jeux.

L'organisation



"ROULOTTE"

AMÉNAGEMENT D'UN CHARIOT À PROVISIONS



Il convient d'abord de faire un sort définitif à la « roulotte » utilisée par les questeurs pour sillonner les routes de France.

Le terme générique « roulotte », s'il a été retenu pour la rédaction des règles de *Hurlements, le jeu de l'Initié*, est à considérer ici dans son acceptation la plus large : il désigne alors tous les types de chariots qui composent la caravane, du chariot à provisions à celui du matériel, en passant par les chariots « personnels »... Pourtant, nous nous sommes aperçus que l'appellation « roulotte » induisait de nombreux joueurs en erreur, notamment par la fréquente association d'idées qui s'établit entre la roulotte et l'habitation des gitans.

Dans la présente aide de jeu, nous nous attacherons à décrire essentiellement des roulottes médiévales (des chariots tels qu'on en voit apparaître dès le XIe siècle).

Autant en finir tout de suite avec cette idée fausse : au Moyen Âge, il n'y a pas de gitans, et les roulottes de la caravane ne sont pas des « maisons à roues ». Tout au plus peut-on considérer que ce sont des larges chariots non habitables.

Mais alors, à quoi ressemblent ces « roulottes » ?

La caravane est composée d'une succession de chariots de bois, à quatre roues, tirés par des bœufs...

Tous ces véhicules, qu'ils soient utilisés pour le transport de passagers ou de matériel, sont bâchés. Ici encore, un malentendu doit être dissipé : les chariots bâchés du Moyen Âge ont peu de rapport avec leurs homologues américains qui s'illustrèrent lors de la conquête de l'Ouest. Les bâches médiévales sont de larges pièces de tissus rectangulaires cousues « au carré » et assemblées sur de hautes structures de bois (voir illustration). Les tentures latérales peuvent être relevées et permettent une très large vision panoramique.

Ces chariots « confortables » sont réservés au transport de passagers. On y range ses effets personnels dans de gros coffres de bois. Les questeurs se regroupent ainsi en familles, en couples ou tout simplement par états (les chevaliers aimant à se retrouver entre eux, pour approfondir leur connaissance des Royaumes...).

Chacun dispose librement de son espace dans le chariot, qu'il aménage à sa guise. On trouve ainsi les coffres à vêtements, de petits coffrets à bijoux et breloques, de larges couvertures de laine pliées ou roulées puis serrées dans des cordelettes, de rares outils, de petits tonnelets d'eau ou de vin et tous les effets nécessaires au quotidien...

Contrairement aux chariots « modernes », on n'installe rien sous les véhicules (à moins de vouloir dissimuler quelque chose).

Par contre, dans un souci de gain de place, on peut équiper les côtés des roulottes, en y fixant longs coffres et tonneaux. On y stocke l'eau — essentielle — et divers outils, l'intérieur du chariot étant réservé au confort personnel.

Les provisions et équipements communs sont transportés dans des chariots plus simples : les sacs de grains ou de farine, les tonneaux de denrées ou de boissons sont directement recouverts d'une large pièce d'étoffe tendue qui les protège du vent ou du soleil.

La composition de la caravane est la suivante : on dénombre cinq chariots de matériel et de provisions et une quinzaine de « roulottes ».

Tous ces véhicules sont tirés par des bœufs, plus rarement par des mules et quasiment jamais par des chevaux. De ce fait, le déplacement est assez lent : si un cavalier peut espérer couvrir plus de cinquante kilomètres en une journée, la caravane, pour sa part, se contente en moyenne de quinze à vingt kilomètres journaliers...

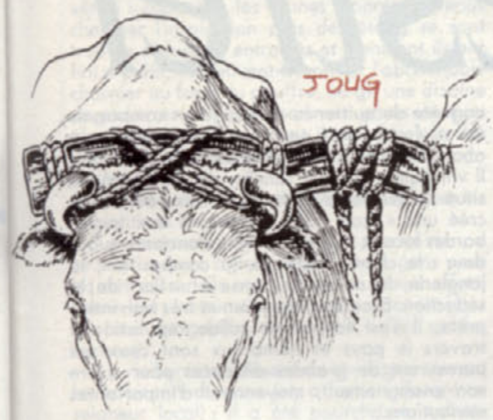
Chevaux et bœufs sont, en tout cas, tous soigneusement ferrés.

De même, on commence à renforcer les roues des chariots en les « ferrant » elles aussi (voir l'illustration).

Au XIe siècle, la roue, jusqu'alors constituée

d'une « roulotte » de la caravane

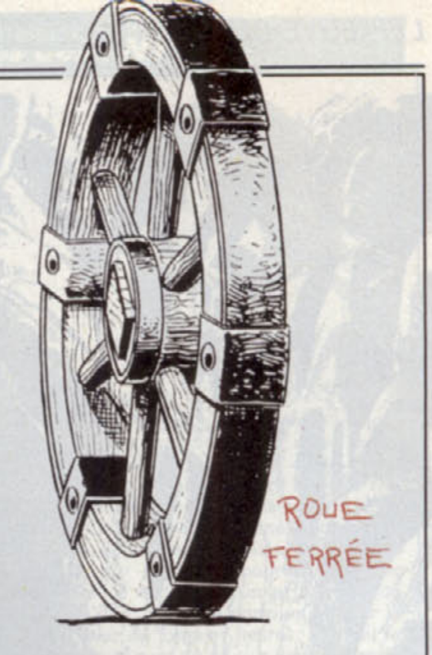
d'un disque de bois plein, laisse la place à une version plus moderne : on a mis au point les rayons. Ces roues révolutionnaires n'ont que des avantages : elles sont plus légères, plus régulières et plus résistantes...



Autres révolutions technologiques, qui vont considérablement augmenter les performances des bêtes de trait : on équipe les chevaux de colliers qui passent autour des épaules et non plus autour du cou (on évite ainsi la strangulation)et l'on réserve aux bœufs un joug de bois qui vient prendre appui sur leurs fronts et plus uniquement sur leurs cornes. Tout en permettant un meilleur rendement, ces innovations offrent également aux animaux un plus grand confort.
Il va sans dire que la caravane s'est équipée en conséquence...

Comment vit-on au sein de la caravane ?

Si les chariots offrent leur abri et leur confort au cours des déplacements, ils sont un peu délaissés à l'arrêt. Les femmes qui le désirent et les enfants en bas âge, y trouvent refuge pour passer la nuit, tandis que les hommes se roulent dans les couvertures et dorment à la belle étoile.
Lorsque le vent souffle, c'est la solution que l'on retient le plus souvent : les lourdes tentures de grosses laines et les rebords de bois offrant une bonne protection aux plus faibles. En période de pluies, les choses sont plus difficiles et il faut souvent chercher un abri plus efficace. Quand vient l'été, tout le monde aime à dormir autour du feu de camp en se serrant les uns contre les autres. En hiver, par contre, les conditions de vie deviennent trop dures, et l'on « abandonne » momentanément la protection nocturne des chariots. Il faut alors chercher abri dans d'éventuelles cavernes, que l'on peut chauffer par un bon feu, ou proposer ses services dans les fermes ou les hameaux où l'on obtiendra droit d'asile dans les granges.
Enfin, si le besoin s'en fait sentir, on aura recours aux solutions extrêmes pour la sécurité des enfants (solutions évoquées dans les règles de *Hurlements).*
Les adultes, pour la plupart, savent s'accommoder des rigueurs de l'hiver. Il est vrai qu'un ours ou un loup savent mieux s'adapter au froid qu'un petit d'homme...



Comme on l'a vu, les « roulottes » de la caravane sont bien loin des « maisons sur roues » que l'on imagine. Vous êtes cependant libres d'aménager vous-mêmes votre refuge : après tout, vous en êtes les propriétaires occupants...
Bons voyages

Jean-Luc et Valérie Bizien
illustration : Ben

Arcanes strictement réservées aux meneurs de jeu

Cette aide de jeu ne s'adresse qu'aux Veneurs qui ont eu accès aux révélations du Jeu de l'Initié. Elle pourra paraître bien curieuse aux autres. Il est d'ailleurs fortement déconseillé à ces derniers de la lire, ou alors... à leurs risques et périls.
Hurlements se veut un jeu de rôle différent, qui offre la possibilité aux joueurs de s'incarner à travers l'Histoire de France (et, quelquefois, les y amène par la force des choses) : un personnage peut ainsi, au gré de ses « voyages » côtoyer différents frères, faire la connaissance de troubadours jusqu'alors restés dans l'ombre...
Traduisez : un joueur, d'une partie à l'autre, et s'il a effectué seul l'un de ses « voyages », devra momentanément abandonner ses habituels coéquipiers pour intégrer une nouvelle équipe et vivre d'autres aventures en leur compagnie ou seul s'il le préfère.
Bien entendu, un tel principe de jeu suppose que le Veneur dispose de plusieurs groupes de voyageurs à différents stades de leur évolution/initiation, et que tous soient « compatibles » : si s'asseoir à une table en compagnie de joueurs parfaitement antipathiques peut être considéré comme une belle performance de « joueur de rôle », l'expérience n'en demeure pas moins difficile à vivre.
C'est pourtant délibérément que nous avons choisi d'inclure dans nos systèmes et principes l'éventualité du voyage séparant les habitants de la caravane. Le challenge consistant à rejoindre une autre équipe plutôt que de se reposer sur une tactique routinière avec de très vieux compagnons nous paraissait des plus intéressants...
Evidemment, un problème se pose : que faire lorsque le Veneur fait jouer une équipe « indivisible » (entendez par là : un groupe d'amis ayant envie de jouer entre eux, par habitude, par choix/obligation ou tout simplement par plaisir), et que lesdits joueurs n'ont aucun contact avec d'autres équipes ?
Autre question épineuse : lorsqu'un couple joue à Hurlements, et que l'un des conjoints, par choix délibéré ou malchance, entreprend seul le voyage... comment les réunir à nouveau ? Sont-ils condamnés à errer chacun de leur côté ou leur reste-t-il un espoir ?
Comment un Veneur n'ayant à sa disposition qu'un nombre très réduit de joueurs peut-il concilier « voyages » et jeu d'équipe ?
Il n'existe pas une solution, mais il y a plusieurs réponses :

- Si les joueurs veulent retrouver leur compagnon pour vivre à nouveau l'aventure à ses côtés, ils ont toujours la possibilité de jouer une campagne. Mais attention : une campagne du Jeu de l'Initié se vit différemment. Lorsqu'on avance à travers le Temps, même si l'on demeure insensible à ses effets (les voyageurs ne vieillissent pas), il n'est jamais possible de modifier son cours ou de revenir en arrière. Cette solution, si elle est efficace et pratique ponctuellement, peut très vite entraîner une course-poursuite à travers les âges très néfaste pour tous (les joueurs se privant du plaisir de découvrir une époque qu'ils ne reverront plus en tant que tels, et le Veneur doit fournir de gros efforts de documentation[1]...). De plus, en les attendant, l'infortuné peut rester sage ou s'aventurer à nouveau, au risque de voyager plus loin encore...
- Une autre solution peut être de voyager ensemble : assistant au départ de son compagnon/compagne, le personnage pourra préférer tenter le voyage lui aussi, plutôt que continuer la route seul. Cette solution sous-entend que le personnage a pris conscience de la nature du « voyage », qu'on lui en a révélé les principes...

Tout n'est ici que question de choix, d'options personnelles...
Appliquée à la lettre, la règle peut poser de lourds problèmes...
De même, « arranger » les choses systématiquement ne peut constituer une solution pour le Veneur[2]. L'idéal réside peut-être dans l'équilibre, afin que chacun trouve dans Hurlements ce qu'il souhaite.
Car, après tout, tout ceci n'est peut-être bien qu'un jeu...

Valérie et Jean-Luc Bizien

1) D'autres solutions vous seront communiquées très bientôt, de même que de nombreux suppléments historiques sont prévus, tant dans les revues spécialisées que dans les Hurlelunes...
2) Il est bien évident que si un personnage doit effectuer un voyage il FAUT l'y emmener (que serait le Jeu de l'Initié sans cela ?).



Voici une aventure idéale pour un groupe de personnages débutants : une intrigue simple et un décor très ouvert leur permettent d'exploiter au mieux toutes leur facultés. Il leur faudra cependant agir avec la plus grande prudence, s'ils veulent parvenir à élucider le mystère qui s'offre à eux, sans risquer le pire...

UN SCENARIO pour Hurlements CASUS BELLI

Le cri du ménestrel

Mais place au décor

La caravane sillone le doux pays de Bretagne et elle est parvenue en Haute-Cornouaille, au coeur de la luxuriante forêt de Huelgoat (ou Huelcolt, comme on dit alors). L'endroit est magnifique, magique, propice au rêve et à l'évasion et l'on se laisse emporter avec délice dans ses rêves, en parcourant du regard son dessin tourmenté. L'imagination fertile des ménestrels vagabonde au gré des sites dont les noms enchanteurs sont aujourd'hui encore porteurs de bien des mythes et autres contes populaires : La Rivière d'Argent, La Grotte du Diable, Le Gouffre, La roche tremblante...

La Rivière d'Argent part du Lac de Huelgoat et se déverse à travers le Chaos, succession de blocs granitiques, sur lesquels l'eau rebondit, cascade, danse et miroite dans la lumière, faisant entendre son chant qui ricoche et s'amplifie dans les bois comme autant de voix mélodieuses... Une légende veut que des géants se livrèrent ici un combat titanesque en se projetant maintes énormes rochers et qu'ils gisent à présent sous les pierres, prisonniers d'un très ancien enchantement.

La Roche Tremblante se trouve au-dessus du Chaos. C'est une énorme masse rocheuse en équilibre instable sur le sol. Ici aussi, les légendes vont bon train : on raconte par exemple que la Roche Fantastique tourne sur elle-même lorsqu'elle entend sonner les douze coups de minuit... Toujours est-il que de son sommet on peut admirer la vallée qui s'étend à ses pieds, à la végétation dense et particulièrement verdoyante, aux nombreux accidents de terrain, aux grottes fréquentes. Parmi ces dernières on compte la Grotte du Diable. Il est dit en effet que le Malin avait élu domicile dans une grotte afin de garder l'un de ses trésors (et l'on découvrit, coïncidence troublante, des mines d'argent non loin)... La Rivière d'Argent continue de serpenter dans la vallée, et finit par se jeter dans le Gouffre, au fond duquel les eaux s'écrasent après une chute d'une dizaine de mètres, dans un fracas impressionnant... Elle s'échappe de nouveau plus bas dans la vallée, se perd dans la Mare aux Fées et finit sa course à l'est en se fondant dans l'Aulne, dont elle renforce le cours.

Comme on peut l'imaginer, c'est dans un décor féerique que vont évoluer les personnages. La caravane parvient à Huelgoat par un bel après-midi d'été et l'on installe le campement au bord du lac. Tout est rassemblé pour susciter la rêverie. Chaque site, chaque image fait vivre une foule de croyances et bientôt les ménestrels se lancent dans un concours de chants et de poésies sous un soleil bienveillant qui les baigne de chaleur...

C'est à présent qu'ils vont être confrontés à la légende, sous le regard amusé des fées et des korrigans et de tous leurs congénères du Petit Peuple des forêts bretonnes.

La légende de Dahud

Selon la légende, le Roi Gradlon, souverain de la ville d'Is — dont il possédait seul les clés — avait une fille prénommée Dahud. La princesse, comme bon nombre de ses concitoyens, menait une existence des plus chaotiques, au grand dam de son père.

Ainsi, elle choisissait régulièrement un amant parmi les jeunes hommes les plus séduisants du pays et, après lui avoir accordé ses faveurs, donnait l'ordre à ses gardes de le faire disparaître... Ils étranglaient alors le malheureux et emmenaient son cadavre au loin, pour le jeter dans le gouffre de Huelgoat.

Dahud devait pourtant chèrement payer ses exactions. La ville d'Is se trouvait protégée de la mer par une longue digue et une écluse. Le Diable vint à passer et séduisit la princesse. Il réussit à la convaincre de dérober les clés à son père le Roi, ce qu'elle fit. Le Diable ouvrit l'écluse, libérant les flots qui engloutirent Is et sa princesse meurtrière...

Voilà : vous possédez tous les éléments nécessaires à la mise en place de l'aventure. Vous possédez le décor, une immense forêt captivante, aux nombreux sites tous empreints d'un charme et d'un mystère indéfinissables, et vous connaissez une légende se rapportant aux lieux.

Comment l'utiliser ?

Encore une fois, vous êtes très libres d'agir. Vous pouvez choisir l'année, voire le siècle. Il suffit d'amener la caravane au coeur de la forêt pour la plonger dans l'aventure. Pour vous aider, voici un exemple d'introduction.

Après avoir passé deux ou trois jours paradisiaques au bord de l'étang, les voyageurs s'apprêtent à reprendre la route lorsqu'ils sont contactés par un de leurs anciens frères de route, Yvon. C' est un chevalier qui décida naguère de quitter la caravane en compagnie de sa femme qui ne pouvait se résoudre à abandonner leur fille, alors âgée de deux ans. Il vit depuis avec sa famille, dans un hameau situé sur les bords de la Mare aux Fées. Il y a créé une « école » où il enseigne aux jeunes bardes locaux tous ses secrets d'ancien troubadour : le chant, l'écriture, la composition, la jonglerie, le mime, la danse et... l'art de la séduction. Excellent comédien et très bon interprète, il s'est forgé une solide réputation à travers le pays et nombreux sont ceux qui parcourent de grandes distances pour suivre son enseignement, moyennant d'importantes rétributions...

Yvon semble avoir parfaitement réussi sa retraite. Pourtant ceux qui l'ont bien connu devinent que sous son apparence réjouie, le chevalier cache un douloureux secret et la joie des retrouvailles autour du feu est bien vite ternie. Interrogé avec insistance par ses vieux amis, Yvon, gêné d'abord, finit par céder. Il avoue la cause de son tracas : les élèves disparaissent un à un de son « école » (la grande ferme où il les accueille), et nul ne sait ce qui leur advient... Il sera bientôt seul, abandonné par tous ses élèves qu'une peur superstitieuse commence à envahir. De plus, et c'est plus grave encore, ces disparitions ont fini par faire naître un insidieux sentiment de malaise dans le pays et l'on évoque à présent sorcellerie et malédiction... Yvon craint le pire pour sa famille et lui-même. Il demande assistance à ses frères de la caravane. Ceux-ci sont-ils prêts à la lui accorder ?

L'histoire

Elle est très simple. Dahud, la châtelaine d'Is, vient régulièrement en compagnie de quelques hommes d'armes au coeur de la forêt. Là, elle se promène à travers bois à la recherche de jeunes hommes, qu'elle n'a aucun mal à séduire grâce à sa grande beauté. Elle emmène alors ses amants dans une cabane au plus profond de la forêt. Puis, lorsqu'elle est lassée par sa nouvelle conquête, elle l'abandonne à ses gardes qui l'exécutent et vont jeter son cadavre dans le gouffre... Elle disparaît alors pour un certain temps, mais revient toujours, à la recherche de plaisirs nouveaux.

Elle ignore cependant qu'un observateur involontaire a été témoin d'une scène effroyable d'exécution : il s'agit d'un très vieil homme qui vit seul au fond des bois. Il est l'un des derniers descendants des druides qui peuplèrent jadis la forêt et disparurent peu à peu, chassés par la nouvelle foi. Inoffensif et à demi-fou, il vit en solitaire, et ne quitte sa grotte que pour se livrer à la cueillette de baies sauvages et à la pêche. Interrogé avec tact et gentillesse (et une infinie

patience : il est bavard, agité, instable et souvent irrationnel), il pourra donner de précieux renseignements aux aventuriers en leur décrivant les criminels et en les menant sur les lieux ou en leur indiquant l'emplacement de la cabane.
Pour rencontrer Dahud, les personnages pourront se poster autour de la cabane où elle s'isole avec ses amants (mais alors, attention aux gardes), ou bien attendre aux alentours de l'étang. C'est là que la princesse vient vérifier l'efficacité de sa vénéneuse beauté. Dans tous les cas, il leur faudra se montrer discrets, s'ils ne veulent encourir le châtiment que Dahud réserve à ses amants comme à ceux qui cherchent à contrecarrer ses plans.
Il leur faudra également s'armer de patience, et sans doute visiter plusieurs fois la forêt avant de découvrir la vérité. Ils pourront alors assister à une rencontre au bord de l'étang. Qui est cette jeune femme si belle qui s'adresse au jeune barde, là-bas, au bord de l'eau ? Et qui sont ces hommes armés qui semblent la suivre ? Ils pourront également découvrir l'existence du vieil ermite en décidant de fouiller les grottes. Ils apprendront ainsi une grande partie de la vérité : comment les jeunes apprentis venus chercher l'inspiration près de l'étang se sont trouvés séduits et entraînés et comment ils ont fini... Enfin, ils peuvent découvrir l'abominable charnier au fond du gouffre, où gît une dizaine de cadavres de jeunes hommes, parés de leurs plus beaux atours et dont il ne reste que des dépouilles effroyablement meurtries ou décomposées...
Que faire pour innocenter Yvon et expliquer les disparitions ?
— La découverte du charnier ne prouve rien, si ce n'est qu'on n'a pas tué les jeunes gens pour les détrousser (ils ont encore tous leurs effets, même leurs instruments de musique ont été jetés au fond du gouffre et se sont brisés sur les rochers).
— Le vieil ermite refusera de témoigner devant les habitants du pays (et, a fortiori devant un seigneur local) : il a été pourchassé, comme nombre des siens, et désire simplement qu'on le laisse pratiquer son culte au fond de la forêt. Il ne fera cependant pas trop de difficultés pour aider, voire aiguiller, les personnages, avec les « restrictions » que l'on sait.
— Capturer Dahud pour la faire avouer serait une erreur grave : ses gardes, choisis pour leur dévouement proche du fanatisme, constituent un bien difficile rempart. De plus, la princesse est très intelligente et saura user de son statut pour faire valoir ses « droits » devant une cour. Que vaudront alors les accusations de quelques troubadours face aux déclarations de la châtelaine ? Sans doute un terrible châtiment...
S'ils veulent que justice soit rendue, les personnages devront agir avec tact et célérité, pour ne pas attirer l'attention de Dahud ou de l'un de ses gardes et voir réduit à néant leurs recherches (la princesse déciderait alors de changer de lieu de « prospection » pour quelques temps, ou, si elle pense pouvoir agir à coup sûr, de supprimer les gêneurs).
Une solution consisterait à convaincre un notable local de venir assister au « spectacle », et de lui faire suivre Dahud, pour n'intervenir qu'au moment où elle ordonne l'exécution de sa malheureuse victime...

DAHUD

C'est une grande et belle jeune femme aux longs cheveux blonds qui cascadent jusqu'aux reins. Il se dégage de sa silhouette un magnétisme, une séduction auxquels il est bien difficile de résister. Seule l'intensité de son regard peut révéler sa véritable nature, lorsqu'un éclat de vicieuse cruauté vient traverser ses yeux bleus. Elle cache ses vêtements princiers sous un long manteau à capuche, et se déplace sur un grand cheval bai.
Mental 55 Réflexe 20 Physique 15



LA GARDE NOIRE

Elle est composée de six hommes vêtus de sombre. Ce sont des cavaliers armés de poignards, d'épées, d'arcs et de flèches.
Ils vénèrent la princesse comme une déesse, et exécutent scrupuleusement tous ses ordres sans poser de questions. Parfaitement immoraux, ils forment une équipe parfaite de gardes du corps discrets, doublés de tueurs rapides et efficaces. Lorsque leur maîtresse s'isole avec un amant dans la cabane, ils se fondent dans le décor pour surveiller les alentours. Seul un animal peut alors, grâce à son ouïe ou son instinct, les repérer... Gare à l'imprudent qui chercherait à s'approcher du refuge de la princesse ! Ils attaquent et tuent en silence.
Mental 40 Réflexe 30 Physique 50



YVON

Ancien chevalier de l'Air, il a préféré un jour s'exiler pour voir grandir sa fille, qui a 8 ans aujourd'hui. Il évitera coûte que coûte de se transformer : il a acquis durement droit de cité à Huelgoat, et ne veut pas mettre en péril la vie des siens. Ceux de la caravane pourront le comprendre, il préfèrera les laisser agir. En cas de danger, par contre, il pourra intervenir efficacement : il est cerf, loup et a accès au royaume de l'Air. S'il aime parfois s'éclipser la nuit pour voler de longues heures, il a fait le serment à son épouse de ne plus jamais user de ses pouvoirs de jour...
Mental 40 Réflexe 20 Physique 40
Sa femme est chat. Elle n'use jamais de ses talents et se consacre entièrement à son enfant.
Pour tous les éventuels PNJ que vous souhaiteriez mettre en scène, utilisez des caractéristiques tout à fait moyennes.



L'ERMITE

Le vieil homme a vécu tristement le déclin de sa religion et le désintérêt des fidèles qui se sont tournés vers les églises et leurs prêtres. Il traverse parfois des périodes de troubles mentaux et peut paraître farfelu ou illuminé. Il est cependant incapable de faire du mal et veut seulement vivre dans la paix et le calme. Il a une parfaite connaissance de la forêt et de ses habitants, mais sa hantise d'être pourchassé l'a rendu craintif. Il peut se révéler charmant, érudit et éminemment sympathique mais aussi très agaçant voire déroutant par bien des attitudes (n'hésitez pas à lui inventer des manies).
Mental 50/25 Réflexe 10 Physique 20

A présent, à vous de jouer !

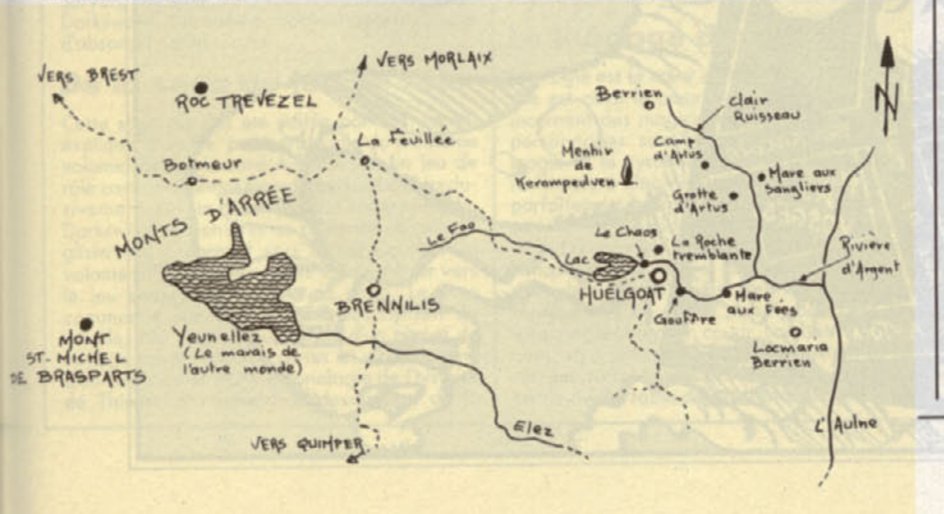
N'oubliez surtout pas que cette trame doit, pour être agréable, rester très « ouverte ». Faites confiance aux joueurs : ils sauront trouver bien d'autres solutions à ce délicat problème. Et surtout : offrez-leur une belle, très belle promenade en forêt, dont ils pourront tirer maintes et maintes poèmes.

Bibliographie : Nous ne saurions trop vous conseiller la longue série des ouvrages de Jean Markale, grand amoureux-défenseur de la Bretagne et de sa magie, détenteur de bien des secrets et des légendes...

Post Scriptum

Aujourd'hui encore, dans Huelgoat, Dahud continue à payer ses crimes... Et nombreux sont les témoins de son purgatoire qui croient discerner, dans les chants de l'eau claire qui cascade au coeur du gouffre, la voix de la princesse meurtrière mêlée à celles de ses tristes victimes...

Jean-Luc Bizien
Illustration
Ben




TEMPS LIBRE
Chez moi vous trouverez de tout,
Figurines
Jeux de rôle • Dioramas •
Jeux de plateau • Maquettes SF •
Wargames • Livres SF et Fantastique •
Armes médiévales • • •
TEMPS LIBRE
l'âme du jeu
au coeur de Paris
22 rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél: 42 74 06 31
Métro Saint Paul
le Marais
Je dirai même plus, chez moi, vous trouverez de tout, mais aussi des conseils et des nouvelles fraîches.
TEMPS LIBRE
RUE DES FRANCS BOURGEOIS
RUE DE SÉVIGNÉ
22
RUE DE TURENNE
PLACE DES VOSGES
RUE DE RIVOLI
RUE SAINT-ANTOINE
BASTILLE
HOTEL DE VILLE
MÉTRO ST PAUL/LE MARAIS

Nouveau monde, nouveau jeu. Auteurs de la célèbre saga DragonLance (Les LanceDragons), Margaret Weis et Tracy Hickman ont récidivé, hors du giron de TSR, avec The Darksword Trilogy. Complétant cette nouvelle saga, vient de sortir sans tambours ni trompettes Darksword Adventures, le jeu de rôle selon Weis & Hickman...

Darksword Adventures

L'épée sombre

Le cadre de cette saga se situe dans un tout nouveau monde : Thimhallan. La magie, omniprésente, est l'essence même de la vie, à tel point que les noms qui désignent vie et magie sont synonymes. La grande majorité des habitants sont des magiciens qui s'en gorgent naturellement comme les plantes les rayons du soleil.
Ceux qui naissent sans magie, les « Morts », sont systématiquement tués. Une seule chance de survie, la fuite vers les Terres de l'Extérieur où des communautés pratiquent l'art noir, l'art maudit, banni en raison des grandes destructions qu'il a engendré de part le passé : la technologie...
Vanya, grand prêtre des Catalystes, prend connaissance de la terrible prophétie ancestrale le jour de son intronisation : un jour, un Mort de sang royal, reviendra d'entre les morts et tiendra entre ses mains le destin du monde. Vanya est prêt à tout pour éviter cela et veille à l'élimination des Morts.
Joram est un garçon qui vit dans un village reculé avec sa mère. Il s'étonne de ne pas pouvoir voler, ni de pouvoir aller jouer avec les autres enfants. Sa mère ne cesse de lui répéter qu'il est spécial et l'entraîne, la nuit, à des tours de prestidigitation. Elle lui révèle un soir qu'il est né sans magie. Grâce à des tours et à une dextérité hors du commun, il arrive à dissimuler son secret durant de longues années. Découvert néanmoins, il doit fuir pour sauver sa vie.
Débute alors un long périple. Recueilli par des Technologistes il apprend son origine royale et découvre un mode de vie qui n'a rien de maléfique. Il se lie d'amitié avec Saryon, un Catalyste féru de mathématiques, et Mosiah, un ami d'enfance devenu mage. Mais sa véritable destinée commence la nuit où il forge, en une matière oubliée de tous, et avec l'aide de Saryon, une épée noire comme l'ébène baptisée Darksword, une épée au pouvoir apocalyptique d'absorber toute magie...

De la saga au jeu de rôle

Cette saga n'a pas été éditée par TSR, ce qui explique la sortie, peu après celle du troisième volume, de Darksword Adventures, un jeu de rôle complet, format livre de poche, basé exclusivement sur le monde de l'épée sombre. Darksword Adventures se présente comme un glissement progressif vers le jeu de rôle. La volonté affichée des auteurs est de mener vers le jeu ceux qui ont aimé la saga. Le livre commence sur une longue description du monde, 200 pages, sous forme d'un carnet de voyage agrémenté de cartes et accompagné d'un bestiaire et d'une chronologie de l'histoire de Thimhallan. Suivent la description de la magie et les régles proprement dites. Celles-ci sont desservies par une présentation peu claire et des explications brouillonnes. Une lecture globale et attentive est nécessaire à leur compréhension. Il est à noter l'absence de scénario d'introduction, oubli fâcheux quelque soit le jeu...

Les neuf mystères

La magie est divisé en neuf mystères (la Terre, l'Air, l'Eau, le Feu, le Temps, l'Esprit, l'Ombre, la Vie et la Mort aussi appelée Technologie) déterminant 20 disciplines ou « classes » de magiciens. Tout est réalisé par la magie : les déplacements (l'Air), l'artisanat (la Terre), les soins (l'Eau), les illusions (l'Ombre), les divinations (le Temps). Les Catalystes (la Vie) sont les seuls à pouvoir distribuer de l'énergie magique/vitale. Les objets magiques existent mais leur fabrication et leur utilisation sont punies du pire des châtiments (the Turning).

L'art noir de la Technologie

Là ou le magicien utilise un sort de force et donc dépense de l'énergie magique/vitale, le Technologiste lui utilise un vérin hydraulique ou une poulie. La différence entre ces deux solutions est bien plus profonde qu'un simple choix de moyens. C'est deux conceptions du monde totalement opposées. « Morts », les Technologistes fabriquent et s'équipent d'objets divers. Les armes quelles qu'elles soient, les armures, les véhicules, la médecine ne sont que quelques uns de ces « objets de Mort » ou « outils » et de ce fait sont interdits aux magiciens. Le Technologiste tire sa puissance de ses outils, les magiciens de leurs sorts et de leur énergie magique/vitale. C'est ainsi qu'aux multiples outils des Technologistes s'opposent les écrans de protection et les boules de feu des magiciens.

Le langage des mains

La magie est le cœur du monde de Thimhallan, elle est aussi le cœur du jeu. Tous les joueurs incarnent des magiciens. Les compétences des personnages sont issues directement de la magie et le système de jeu est une table de résistance à cinq niveaux de réussite, système parfaitement adapté à la résolution d'effets de sorts. A la création du personnage, le joueur choisit un mystère et une discipline. Ses caractéristiques (*attributes*) et compétences (*abilities*) découlent de ce choix. Les caractéristiques représentent ce que le personnage peut faire sans magie (marcher, courir, combattre à mains nues, etc.). Les compétences permettent de lancer des sorts. Toutes les actions sont résolues par la même table de résistance. Le joueur fait la différence entre sa « Force », qui peut être une caractéristique ou une compétence, et la « Résistance » de l'action entreprise. Par exemple, voir un détail : la « Force » est ici la Perception (*senses*) du personnage et la « Résistance » du détail est fonction de sa difficulté à être perçu. Une fois la Résistance soustraite de la Force, joueur et maître de jeu lancent chacun 2D10 (2-20), et les résultats obtenus sont déduits l'un de l'autre. Il ne reste plus qu'à consulter la table pour déterminer le niveau de réussite.
Ce système peut paraître lourd, mais il a l'avantage d'être universel et sa maîtrise s'acquiert avec un minimum de pratique. Il reste qu'il nécessite une prédisposition au calcul mental...
Le jeu propose une alternative originale aux dés : un système de signes inspiré du célèbre « Papier, Rocher, Ciseau ». Les protagonistes du tirage cachent leurs mains derrière leur dos et les dévoilent ensemble. Infantile au premier abord, il apparaît vite intéressant. Le hasard des dés est ici remplacé par une interactivité directe entre protagonistes.

Un lointain parent de AD&D

La seule ressemblance avec les règles d'AD&D est le système d'avancement du personnage en niveaux (stations) de coût croissant en points d'expérience. Mais ici point de pièces d'or ou d'objets magiques. Les points d'expérience se gagnent avec l'imagination, la créativité dans l'utilisation de la magie, les prouesses et l'interprétation du rôle tenu.
Darksword Adventures est un jeu de rôle aux régles certes succinctes, mais originales et complètes. Sa présentation est faite pour attirer les joueurs de rôle et les amoureux de la trilogie. Ce n'est pas le premier essai d'édition de jeu de rôle en petit format, le livre de poche (Empire Galactique), Corgy Games (Dragon Warriors) et Penguin Books (Maelstrom) s'y sont déjà essayés, sans succès. Espérons pour Margaret Weis et Tracy Hickman que leur jeu aura plus de chance.

Nenad Cetkovic & Pierre Lejoyeux

The Darksword Trilogy (les romans)

Forging the Darksword (vol. 1)
Doom of the Darksword (vol. 2)
Triumph of the Darksword (vol. 3)

The Darksword Adventures (le jeu)

Livres de poche en anglais parus chez Bantam Spectra Books, prix indicatif : 40 F.

A qui s'adresse ce jeu?



Si vous êtes économe.

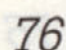


Surtout si vous aimez l'œuvre, la série.



Si vous êtes amateur de curiosités.





Depuis 1985, Pierre Rosenthal peaufinait un jeu de rôle Philip-K-Dickien en diable, La Terre des Mille Monde. Or Siroz Productions voulait passer à la vitesse supérieure, et sortir un jeu en vraie jolie boîte. Rebaptisé Athanor, voilà le jeu de science-fiction où nul vaisseau n'est requis pour changer de planète : il suffit de marcher quelques heures, ou de passer une porte... Pierre étant un pilier de la rédaction, nous avons confié cette épreuve du feu à un nouveau rédacteur, rôliste-wargameur extérieur à l'équipe, et la contre-expertise à André Foussat, grand râliste (sic) devant l'Eternel.

C'était un belle matinée de mars. Je me tapais ma deuxième campagne en solitaire de Vietnam de la journée, quand soudain le bigophone s'est mis à tressauter en tous sens. « Allo, FK ? ». « Ouiche ! » répondis-je de ma belle voix de stentor tout en mâchouillant un marshmallow. « Ici D.G., de Casus. Je voudrais que TU fasses une épreuve du feu. Pas de fioritures, juste des informations. D'accord ? ». « Schmurf ! » approuvais-je avec enthousiasme, tout en essayant de déglutir cette saleté de guimauve qui me restait coincée entre les prémolaires.

A nous deux mon gaillard !

Je reçus la boîte d'Athanor en moins de temps qu'il ne me fallut pour sortir du service de réanimation de la Salpétrière où j'avais été admis en état d'asphyxie caractérisé. Rien à dire : jolie boîte. Mais je savais d'expérience que les plus jolies rousses sont souvent de perverses créatures, alors d'un revers de mon cran d'arrêt je fis sauter l'emballage de la chose. « Je m'en doutais ! ». A l'abri du cartonnage, je découvris trois épais livrets remplis de texte écrit en petits caractères. Heureusement, ma longue habitude du Tonkin m'avait préparé à tous les périls. Je chaussais donc mes lunettes et commençais aussitôt la dissection.

La Terre des Mille Mondes

L'univers d'Athanor est à la fois familier... et très étrange. Il s'agit en effet de la Terre (et ses environs) du XXIVe siècle. Quelques savants fous, au XXIIe siècle, ayant fait des bêtises en s'amusant avec un virus dangereux, tous les habitants de la planète furent contaminés. Or ce virus a des effets pour le moins redoutables : il améliore l'adaptation de ses hôtes en tripatouillant leur A.D.N. (code génétique). Bref, tout le monde se mit soudain à muter. Les habitants des villes commencèrent à apprécier l'oxyde de carbone, les montagnards virent leur cage thoracique se développer, etc. Tout aurait été pour le mieux dans le meilleur des mondes, si les mutations avaient cessé au bout d'un moment... ce qui ne fut pas le cas. Le simple fait de changer de milieu (ex : aller à la campagne) provoquait aussitôt des mutations généralement très douloureuses. Pour éviter ces désagréments, une seule solution : ne plus sortir de son environnement quotidien. On finit bien par trouver des remèdes, mais imparfaits (on ne guérit pas, on bloque le processus) et coûteux. Dans l'intervalle, le monde se trouva rapidement plongé dans un chaos effroyable où chaque pays, chaque région, voire chaque pâté de maisons, étaient peuplés de races mutantes différentes aux intérêts souvent contradictoires. Je vous laisse imaginer l'ampleur du désastre...

L'intérêt de la diversité de la Terre des Mille Mondes, c'est qu'elle se prête à tout. Quel que soit l'univers dans lequel vous aimeriez jouer, rien ne vous empêche d'imaginer qu'il existe dans un coin retiré de notre bonne vieille Terre du futur. De cette dernière, l'encyclopédie des Mille Mondes donne en 48 pages les grandes lignes et les principales caractéristiques. Mais, en fait, tout (ou presque) est possible !

Avatar ? Avatar ? Est-ce que j'ai une gueule d'avatar ?

Dans Athanor, les personnages sont appelés « avatars » (voir Petit Larousse). Pour en créer un, on commence par tirer ses huit « composantes principales » (Force, Réflexes, Dextérité, Constitution, etc.) à l'aide de trois dés à quatre faces. Détail intéressant, l'ordre dans lequel sont lancés les dés a son importance : le premier dé représente l'Inné (héritage génétique), le second l'Acquis (l'éducation) et le troisième la Vie (le destin). Les scores ainsi obtenus déterminent toutes sortes de facteurs : bonus de Force, dépassement, essoufflement, seuils psioniques, composantes secondaires, points de vie, etc.

Ensuite, il faut déterminer les Aptitudes et les Compétences de l'avatar en répartissant un certain nombre de points. Ces deux types de connaissances diffèrent par la façon dont on peut les acquérir : il faut étudier pour obtenir une Compétence (ex : électronique, pilotage), alors qu'on peut développer soi-même une Aptitude (ex : camouflage, chasse). Il faut d'ailleurs signaler que allouer des points à une Aptitude ou une Compétence permet parfois d'en augmenter d'autres en cascade. Ainsi, un

ATHANOR

La Terre des Mille Mondes



niveau 5 dans la Compétence Génétique, vous donnera automatiquement 3 en Biologie, 2 en Zoologie et 1 en Botanique. Logique, non ?

> *FICHE TECHNIQUE*
> Jeu de rôle d'anticipation ayant pour cadre le système solaire du XXIVe siècle : mutations, pouvoirs psis et univers parallèles...
> Auteur : Pierre Rosenthal *(Sans blague ?, Si ! Si !).*
> Illustrations : Frédéric Blanchard.
> Editeur : Siroz Productions.
> Présentation : une boîte en quadrichromie contenant :
> — « Le livre des transformations » (96 pages) : règles du jeu.
> — « L'encyclopédie des Mille Mondes » (48 pages) : le contexte.
> — « Les aventures » (32 pages) : conseils, informations complémentaires et un scénario « Les forges du Pacifique ».
> — Un cahier de 16 pages : présentation du jeu, tables et tableaux, fiches de personnages et autres aides de jeux.
> Pour jouer, il vous faudra des dés à 4, 6, 8 et 10 faces.
> Prix indicatif : 198 F.

Tu fais ça ?

Toutes les actions entreprises par les personnages — pardon, les avatars — sont résolues à l'aide de dés de pourcentage et d'une table unique qui ressemble beaucoup à celle de Rêve de Dragon (l'auteur ne s'en cache d'ailleurs pas).

Pour déterminer le pourcentage de réussite d'une action, il suffit de consulter cette table à l'intersection de la ligne correspondant à la valeur de la Composante mise en oeuvre et de la colonne correspondant au niveau de l'Aptitude ou de la Compétence utilisée, éventuellement modifié par la difficulté de la tâche entreprise et des circonstances. C'est beaucoup moins compliqué que ça n'en a l'air. Un petit exemple...

Phil Marlowski tente d'escalader l'Empire State Building. Il va lui falloir faire appel à sa Force (Composante) et à son Aptitude en escalade. Il a 7 en Force et 3 en Escalade, la table indique donc qu'il a normalement 35 % de chances de réussir. Malheureusement, le building est très haut, aussi le maître de jeu estime que l'escalade s'annonce malaisée (ajustement -2), comme en outre il y a du vent (ajustement apprécié par le MJ : -1)... Son pourcentage de réussite après ajustements est indiqué à l'intersection de la ligne 7 et de la colonne 0 (Escalade 3, à laquelle on a retiré -2 et -1) : 14 %... Bonne chance Phil !

Une « table d'interprétation » — ayant un petit air de parenté avec celle de James Bond 007 — permet ensuite d'apprécier la « qualité » du jet de dés : de réussite parfaite à échec catastrophique.

Combats : ça vous chatouille, ou ça vous gratouille ?

Dans Athanor, le combat est décomposé en séquences de six secondes et prend en compte un nombre impressionnant de paramètres : armes, capacités des avatars, essoufflement, coups visés, possibilité de se « dépasser », localisation des coups, caractéristiques des armes, parade, esquive, influence des blessures sur les combattants, armures, etc.

Il existe trois catégories de combat au contact : corps à corps, combat avec arme tranchante et combat avec arme contondante. Ces combats peuvent en outre être de trois types : affrontement, duel ou lutte... Sans atteindre la complexité de certains systèmes, les affrontements sont loin d'être simples, et on sera avisé de ne pas utiliser toutes les règles au début. Manifestement, cette complexité a un but dissuasif : dans une partie d'Athanor, l'intelligence doit primer sur les instincts « virils ».

Quoi qu'il en soit, les combats sont parfaitement jouables ; simplement, ils prennent pas mal de temps et exigent quelques efforts de la part du maître. Vous êtes prévenus...

Domaines de l'esprit

Les avatars peuvent être dotés de pouvoirs « psioniques » de trois types : Intuition, Action et Altération. Les règles détaillent toutes sortes de pouvoirs de chaque type, ce qui ravira les amateurs de paranormal. Comme chaque personnage (ou presque) peut posséder de tels pouvoirs, on se rend compte dans la pratique qu'Athanor est autant un jeu « psi » qu'un jeu basé sur les mutations.

Enfin, si vos avatars ne se dopent pas à mort contre les mutations, ils auront la possibilité d'emprunter des « Portes de Passages » pour visiter des mondes parallèles. Quand je vous dis que tout est possible dans cet univers...

A qui s'adresse ce jeu?


Pour les vieux routards.


Si vous cherchez des univers insolites

Ceci est un jeu pour mutants !

Considérations personnelles

Quand on commence à lire les règles d'Athanor, une vérité saute rapidement aux yeux : ce n'est pas un jeu simple ! Les règles se veulent complètes et détaillées. Emaillées d'un humour à froid qui n'apparait pas forcément en première lecture, elle pourront même sembler arides. Aussi, malgré les conseils et les exemples disséminés dans les trois livrets, il est impossible de recommander Athanor à des débutants dans le jeu de rôle. L'univers fluctuant qui lui sert de cadre est avant tout un tremplin pour l'imagination des maîtres de jeu. Athanor s'adresse à des rôlistes qui cherchent de nouveaux mondes à explorer et qui aiment les règles « précises ». C'est sans aucun doute l'un des jeux de rôle les plus « riches en possibilités » qui soit, et un article deux fois plus long ne pourrait en révéler tous les détails ! Maintenant, ne m'en demandez pas plus, on m'accuserait de faire du favoritisme...

François Kervinel

Moi et mes mutants



(les impressions à chaud d'un MJ après sa première partie...)

Acte 1 : le Monde

Première constatation, ce n'est pas simple ! Le problème est double : d'abord faire admettre à mes joueurs habituels qu'ils ne vont pas jouer un rôle mais incarner un avatar, et ensuite leur expliquer le monde (les mondes ?) dans lequel ces avatars vont avoir à vivre et à survivre.

Acte 2 : les joueurs

Ca y est, tout cela est admis ? On continue : faisons naitre les avatars. Le système est classique, chacun a huit Composantes (quatre physiques, quatre mentales) et tout un système de Compétences et d'Aptitudes qui serviront, à l'aide d'une table unique, à déterminer les chances de succès. Oui mais, seconde constatation, le processus est long, avec ses dés à quatre faces (24 jets, et tout doit être noté) et ses Composantes disséquées en trois parties : potentiel de naissance / apprentissage / destin (encore une notion nouvelle pour les joueurs et le maître). Surtout, ne pas oublier de calculer les composantes secondaires et déterminer les éventuels pouvoirs psis (trois fois 3d6 et 3d4 par pouvoir). Ouf, c'est fait. Les explications ont pris environ 45 minutes, les tirages 15, le choix des Compétences et Aptitudes 30... Il est temps de commencer.

Acte 3 : le Maître

Côté meneur de jeu, le monde est lourd à digérer, mais facile à gérer. Tout y est de la plus grande logique, il suffit de la comprendre ou, à défaut, de l'admettre. Le système dit « à table unique » a fait ses preuves et fonctionne bien. Les combats sont à la fois longs et brefs : longs à mettre en place, tenant compte de beaucoup de facteurs, depuis le type même de combat jusqu'à la gravité des blessures sur une localisation, mais brefs parce qu'extrêmement meurtriers. Comme de toutes les bonnes choses, il ne faut pas en abuser.

Acte 4 : les mutations

Concilier les origines (potentiellement très diverses) des personnages pour les inclure à un même scénario étant le lot habituel de tous les meneurs de jeu, nous n'en parlerons donc pas. Par contre, une fois la partie bien avancée, faire comprendre aux joueurs que leur avatar, s'il moisit trop dans un milieu donné, évolue, change, mute (à moins de prendre les remèdes appropriés) et pas obligatoirement en mieux ou en accord avec ses Aptitudes et Compétences... Aïe ! Et de retour à son milieu d'origine, découvrir que la mutation n'est pas tout à fait réversible, ou alors par le plus grand des hasards ! Autant partir et passer à travers une Porte ! Une Porte ? Quelle Porte ? C'est une autre histoire, et une grande partie du sel de ce jeu est de savoir les découvrir.

Acte 5 : entracte, demandez le programme.

En résumé, Athanor est un jeu pour fanatiques d'ambiance SF à la Van Vogt, Asimov, et surtout Philip K Dick, pour les amoureux de la précision et des plaisirs qu'elle apporte. Si la logique ou l'intuition leur font défaut (parfois logique et intuition se compensent et se rejoignent), les joueurs risquent de ne pas apprécier. Le meneur de jeu a certainement un gros travail à fournir pour maintenir la cohérence de cet univers plus que chaotique. Mais un jeu où l'on trouve Big Science de Laurie Anderson cité en bibliographie ne peut pas être entièrement mauvais...

André Foussat

My tailleur

La solution de grande facilité

Comme l'unification des nations a eut lieu avant les Années du Chaos, on peut supposer qu'il existe cinq grandes langues : l'anglais (Amérique du nord, Australie, Europe), le français (Europe, Afrique), le chinois (Extrême-Orient), le russe (Union soviétique) et l'espagnol (Amérique du sud). Les avatars savent parler leur langue d'origine et tous ceux qui ont la compétence Linguistique en possèdent au moins une supplémentaire.

On suppose aussi que les variations de la langue de micro-monde en micro-monde sont faibles. Il est alors possible de comprendre toutes les conversations usuelles, un jet sur Raisonnement/Linguistique étant nécessaire pour saisir les nuances.

Dans un jeu de space opera, cela correspondrait à maîtriser une langue universelle pour chaque « royaume » ou « empire » de l'espace.

La situation telle qu'elle est

Il y a bien en effet cinq langues de base, mais les variations entre les micro-mondes sont telles qu'un voyageur a peu de chances de comprendre ce que vont lui dire des autochtones. Les deux aspects de la langue qui nous intéressent ici sont sa structure et son vocabulaire.

La compétence Linguistique permet de reconnaître les familles de langues et les structures mais en un temps assez long (un à six mois). Elle permet aussi aux avatars qui la possèdent d'apprendre le vocabulaire plus facilement.

Alors comment comprendre ou se faire comprendre ? Selon les cas on recourt soit à la méthode organique, soit à la méthode mécanique.

Méthode organique

Dans notre XXe siècle, l'étude d'une nouvelle langue est longue et difficile. Plus que l'apprentissage du vocabulaire, qui est une question de patience et de pratique, c'est la structure du langage, sa grammaire, les schémas de pensée qu'il véhicule qui posent problème.

Au XXIVe siècle, la situation ne s'est pas améliorée puisque chaque communauté vit isolée des autres. Heureusement, il y a les mutations. Le virus Mu-Tan qui imprègne un micro-monde donné contient toutes les instructions nécessaires à l'adaptation et donc aussi celles des structures de pensée.

Il suffit donc de muter dans un micro-monde donné pour acquérir la compréhension des mécanismes de langage de ce micro-monde. Par contre, le vocabulaire reste à apprendre. Suivant le niveau en Linguistique, l'apprentissage se fera plus ou moins vite.

cost me mucho dinero

Les langues dans Athanor La Terre des Mille Mondes

Athanor est un jeu de voyages et, comme il a pour base la Terre, les avatars (personnages) vont se trouver confrontés aux problèmes de communication. Ce problème existe aussi dans tous les jeux de space opera, et les amateurs de ce genre de jeux pourront adapter cette aide de jeu à leur système habituel.



Le phénomène est très important et nous allons l'illustrer par un exemple : certaines cultures n'ont pas la même valeur du temps que nous. Les seules conjugaisons qu'elles utilisent sont celles du passé et du présent. L'avenir n'existe pas dans leur philosphie et la conjugaison au futur de même. Ainsi, après avoir muté, les avatars auront du mal à conceptualiser les événements à venir.

Si on pratique un jeu de space opera, cette méthode peut être simulée par l'injection d'une « drogue de langage ». Le vocabulaire étant ensuite intégré par des méthodes hypnotiques.

Méthode mécanique

Il faut disposer d'un ordinateur de traduction. Pour Athanor, il s'agit d'un O.M.O.S./4 u.s.(1) comportant une unité d'entrée de données (micro), une unité de restitution (haut-parleur) et deux unités de langage (langue de départ. langue d'arrivée). On peut acheter sans problème ce genre d'ordinateur, la seule difficulté étant parfois de se procurer le module du langage adéquat. Néanmoins, cet ensemble est lourd, peu maniable.

Il existe aussi des ordinateurs spécialisés (appelés simplement Traducteurs Portables) qui ont les caractéristiques suivantes :

● En entrée :
— un microphone-contact fixé sur la gorge. La personne qui parle doit juste sous-vocaliser. La traduction est quasi-simultanée et cela évite que les deux voix se mélangent.
— un microphone directif orienté vers l'interlocuteur.

● En sortie :
— un haut-parleur de faible encombrement sur le torse, directif vers l'avant.
— un écouteur.

● En interne :
— un langage fixe, spécifié à la commande (celui du propriétaire).
— un bloc amovible dépendant de la langue à traduire.

● Autres caractéristiques :
— 28 x 22 x 10 cm, 6 kg, autonomie de 6 h sur batteries.
— Prix : 85.000 unis (plus 10.000 à 30.000 unis par unité de langage supplémentaire).

Il est important de noter que les performances du traducteur augmentent avec le temps, en raison des mutations qui affectent aussi les biocircuits de l'ordinateur. Le taux de justesse de la traduction pour les phrases non-usuelles est de 70 % lorsque l'ordinateur arrive sur le site. Au bout de sept jours, et pendant les vingt huit jours suivants, ce taux augmente de 1 % par jour.

Télécommunications

Ce problème de communication n'est en fait perçu que par une partie infime de la population : les voyageurs. Tous les réseaux de communication électroniques (téléphone, télévision, banques de données informatiques...) traduisent en temps réel les données pour tous les groupes de population.

Pour la télévision, la radio et l'informatique, cela impose un décalage qui n'est pas perçu par le récepteur final. Pour le téléphone, il faut attendre que la traduction soit faite, puis que la réponse arrive traduite pour répondre (un peu comme les communications actuelles à longue distance entre Terre et Lune).

Cette traduction est optionnelle, on peut donc la déconnecter pour éviter de payer le service. Les traducteurs automatiques existent pour 90 % des langages.

Les langages « derrière la porte »

Toute personne qui passe dans un univers parallèle parle automatiquement le langage correspondant au lieu d'arrivée, et cela sans en avoir conscience. Il n'y a pour le moment aucune explication rationnelle à ce phénomène.

inspi bouquins

— *Les langages de Pao*, Jack Vance, Présence du futur Denoël.
— *Babel 17*, Samuel Delany, Livre de Poche.

Précisions sur les règles d'Athanor

● Il faut avoir muté pour passer à travers une Porte. Il est donc logique que l'usage de Stabilisateurs empêche ainsi le passage. Si vous voulez être gentils, permettez le passage d'un personnage sous Uni s'il réussit son test de Stabilité au niveau 5, mais limitez à un seul le nombre d'essai.

● Les pouvoirs psis de téléportation n'ayant d'effet que sur la matière organique, les vêtements et autres objets restent sur place. A l'arrivée, le téléporté se retrouve donc nu.

Pierre Rosenthal

(1) Ordinateur Mutant Organique et Statistique à 4 unités spécialisées

UN SCENARIO pour Athanor CASUS BELLI

Le phénix de lumière

Avertissement

Ce scénario n'est pas construit de façon linéaire, il « commence par la fin ». C'est-à-dire que vous devrez tout faire pour amener les avatars à son dénouement logique. Il faudra que vous trouviez une introduction logique pour que l'aventure commence. Mais voyons plutôt ce qui nous attend.

Un peu d'histoire

Il y a deux cents ans, lors des Années du Chaos, des expériences sur les tirs nucléaires tactiques furent faits. Notamment, un savant du nom de Charles Albert Lifton inventa un plastique à la résistance extraordinaire.
Pour les essais en situation réelle, on construisit un petit blockhaus au centre d'une vallée aux bords très escarpés. Ce blockhaus fut recouvert du plastique spécial, on y enferma un humain (un condamné à mort) et on lança une mini-bombe H sur le site. Les scientifiques n'eurent pas le temps d'aller vérifier les résultats, car ceux qui ne purent fuir à temps furent lynchés par une foule furieuse du lâcher de la bombe. Depuis personne (ou presque) ne s'est approché du site bien que la radioactivité soit tombée. Après de longues recherches informatiques, quelqu'un a retrouvé la trace de cette histoire. La formule de fabrication du plastique a été perdue mais peut-être se trouve-t-elle dans le blockhaus ? Il faudrait aller voir, mais que peuvent être les mutations dans cette région. Il vaudrait mieux y envoyer d'autres personnes que d'y aller soi-même...

Comment les avatars arrivent dans l'histoire

● Si les avatars appartiennent à une guilde, aucun problème, cette formule est intéressante pour tout le monde. On peut en tirer de l'argent, de précieux renseignements scientifiques, un avantage tactique.

Ce scénario peut s'insérer dans n'importe quelle campagne d'Athanor. Il permet d'admirer un des phénomènes les plus rares et les plus magiques de la Terre des Mille Mondes. Il est conseillé que l'un des avatars possède la compétence Chimie.

On leur donnera tout le matériel scientifique et militaire nécessaire. Compteurs Geiger, camion, armes, à eux de choisir... Du moment que le prix n'est pas exorbitant, et qu'ils signent une décharge.
● S'ils font partie des Compagnons de Janus, la curiosité de découvrir de nouveaux lieux leur suffira.
● Si les avatars ne sont liés à personne, à vous de faire preuve d'un peu d'imagination.
— Ils peuvent vivre dans un état dictatorial qui met au travaux d'utilité publique les asociaux (c'est-à-dire les chômeurs). Après deux mois de formation professionnelle (rajoutez 56 points d'expérience en Chimie), des examens truqués obligeront les avatars à choisir entre partir en expédition ou aller au bagne. S'ils partent, ils seront sous surveillance électronique et leur matériel sera piégé.
— Ils peuvent aussi connaître celui qui a trouvé la piste du blockhaus, et négocier avec lui la revente du secret à une guilde.

Le micro-monde où ils vont débarquer

— Géographie. La vallée au blockhaus est très encaissée, presque circulaire, d'un diamètre approximatif de quatre cents mètres. On y accède par un sentier très pentu. Du fait de l'essai nucléaire, la vallée et les parois rocheuses sont complètement vitrifiées. De loin, on croirait voir des milliers de petits miroirs brisés. De près, les cailloux translucides et réfléchissants sont de petite taille et tranchants.
Au centre du cercle de lumière, une tache noire, le blockhaus, intact.

Vous pouvez placer cette vallée où elle convient pour votre histoire. Je vous suggère quand même plutôt l'Afrique.
— Anthropologie. Sur l'autre versant vit une petite colonie d'humains mutés (vingt hommes, vingt trois femmes, quinze enfants). Ils se sont adaptés à la lumière et à la chaleur diffusées par la vallée. Tous les jours, ils vont s'exposer quatre ou cinq heures aux rayons réfléchis et concentrés du soleil. D'aspect, ils sont quasiment reptilien. Leur peau est écailleuse, sombre. Leurs yeux étroits sont très étirés en largeur et une membrane translucide fait office de filtre protecteur sur leur cornée. Leurs lèvres ont presque disparu, ils sont chauves, de taille moyenne mais très maigres (moyenne de 1 m 70, 45 kg).
N'ayant pas d'impératifs de travail important, ils n'ont pas de structure politique bien définie et rigide. Lorsqu'ils ont un problème, ils consultent Oussum, un grand maître des mutations qui les maintient dans une croyance très forte. Un jour, des hommes venus d'ailleurs ouvriront la fontaine de lumière. Et un monde nouveau surgira pour les hommes-lézards. Un monde cristallin à l'infini, aux milliers de lumières aux goûts divers.
— Zoologie. Dans la vallée vivent des « flash-lézards ». Ce sont de petits reptiles qui absorbent l'énergie lumineuse le jour. Le soir, ils sortent de la vallée et vont chasser. En face d'une proie, ils lancent un bref éclair lumineux de forte intensité, qui aveugle leur victime.
— Mutations et pouvoirs psis. La zone n'est plus radioactive depuis longtemps. Les seules mutations existantes sont celles dites « normales ». Il n'y a pas non plus de pouvoir psi spécifique à cette vallée (elle est trop petite). Il n'y a pas de Porte de Passage ici (et pour cause, vous allez le découvrir).

Des événements indépendants de notre volonté

Nos avatars vont donc se diriger vers la vallée, par le moyen qu'ils jugeront bon. A vous d'imaginer une approche à travers une jungle,

un désert, une autoroute désaffectée, bref tout ce qui vous inspire.
Or, depuis bientôt cinq jours, pluies et nuages se sont succédés au-dessus de la vallée. Comme il arrive assez souvent, le météomod chargé de réguler le climat des environs doit avoir quelques problèmes. Au moment où nos aventuriers arriveront, le beau temps refera surface. Malheureusement, les hommes-lézards seront affamés et monteront une embuscade pour voler de la nourriture. Ils ne sont armés que de bâtons, de dagues et d'arcs rudimentaires. De plus, ils sont de nature peu agressive. Un bon négociateur résoudra donc le problème avec quelques paroles. Il ne leur faut d'ailleurs pas beaucoup de vivres : l'équivalent de deux repas individuels pour l'ensemble de leur communauté.

Le blockhaus

Extérieur

Cet abri, de forme hexagonale, avait été conçu comme un laboratoire de recherche isolé. Son énergie provient des cellules solaires du toit. Le plastique dont il est recouvert est transparent et laisse pénétrer les rayons solaires.
Sur chaque mur extérieur un détecteur de présence est couplé à une tourelle-laser (voir plan). Si quelqu'un court dans la zone de détection ou si plus de deux personnes à la fois se trouvent dans cette zone, les lasers sont activés. Ce sont des lasers lourds, et les mécanismes de visée leur donnent 75 % de chances de toucher. Leur cadence de tir est de un coup toutes les six secondes.
La porte extérieure possède deux encoches, il faut la faire coulisser pour entrer dans le sas.

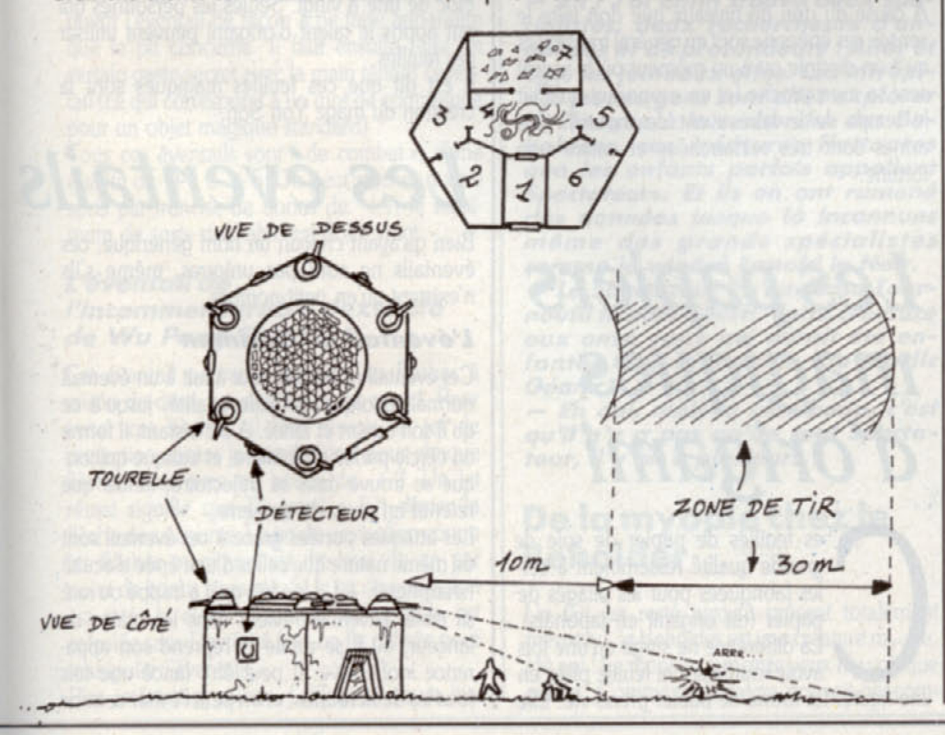
Intérieur

Le plastique dont est recouvert le blockhaus a eu un effet secondaire particulier. Il a concentré et modifié les radiations à l'intérieur de cette enceinte. Les seuls mécanismes à avoir survécu sont les câbles électriques et les mécanismes de contrôle incrustés dans les murs en béton. En dehors de cela, tout ce qui était métal, papier ou bois s'est évaporé. Seul le verre a résisté (allez savoir pourquoi !). On ne retrouvera donc aucune formule du plastique miraculeux.
Quant au condamné à mort, les effets de la radiation ont été plus extraordinaires encore. Lorsque l'expérience a eu lieu, le Mu-Tan était déjà répandu partout. Les radiations ont transformé à la fois le virus et l'homme, le sauvant de la mort mais le changeant en monstre (il avait une chance sur un million de survivre, il l'a eu). Maintenant, il a l'apparence d'un homme de cristal, translucide, dont les réseaux sanguins et nerveux sont parcourus d'éclairs lumineux. Son métabolisme a été altéré et il se nourrit désormais de lumière en se plaçant sous les cellules solaires du blockhaus, qui sont devenues transparentes et font loupe. Son espérance de vie a été portée à plus de deux mille ans mais son cerveau est brûlé et il n'a plus que des réflexes animaux (nourriture, protection).

1. Sas : à son extrémité une porte blindée avec un microphone et une plaque de détection. Pour activer la porte, il faut mettre une main à peau « humaine » sur la plaque et prononcer devant le micro le mot « benzène ». Note : le benzène est un produit chimique dont la formule C6H6 peut s'écrire comme un hexagone avec un cercle au milieu (c'est à dire comme la forme du blockhaus vu d'en haut).
On peut faire sauter la porte, brancher sur le micro un ordinateur qui essayera d'infiltrer le mécanisme de contrôle, etc.
2, 3, 5, 6. D'anciennes pièces d'habitations : du moins on le suppose puisqu'il ne reste plus rien.
4. La pièce centrale : là vit le monstre.
7. Le laboratoire chimique : par terre, un grand nombre d'instruments en verre gisent, brisés.

Bagarre classique, apocalypse finale

Lorsque les avatars pénétreront dans le blockhaus, le monstre attaquera. A rendre spectaculaire ! Bien que fort, le monstre est lent. Il a surtout un pouvoir bien particulier, ces deux yeux peuvent lancer un rayon laser (laser léger) toutes les six secondes. Avant chaque émission, des traits de lumière fusent au travers de tout son corps, se concentrent dans la poitrine, puis montent dans la gorge et illuminer ses yeux rouges.
Lorsque les avatars porteront le coup final (mettre hors d'usage n'importe quelle partie de son corps), un phénomène étrange se produira. Le peau du monstre semblera se déchirer, s'écailler autour de la blessure. A cet endroit, une lumière d'une intensité prodigieuse commencera à se déverser. De la bouche et de toutes les autres blessures commenceront à s'échapper des rais de lumière presque palpables. Une vibration commencera à ébranler les murs de l'abri.
Faites vite comprendre par vos descriptions que le monstre va s'ouvrir comme une coquille, libérant toute l'energie emmagasinée depuis près de deux cents ans. Il faut courir, sortir, s'éloigner le plus rapidement possible.
Tout ceux qui resteront sur place mourront.



Un monde de lumière

Alors que les avatars s'enfuient dans la vallée, ils croisent une procession d'hommes-lézards, qui leur font signe de se calmer et de s'arrêter. Le vieux Oussum leur dit : « Je vous remercie, le moment du rêve de lumière est venu. Il est temps de mourir pour renaître. Pour toujours vous resterez dans mon cœur ». Pendant ce temps, les autres hommes-lézards se sont agenouillés et regardent vers le blockhaus.
Soudain, le bloc de pierre noire se fend au sommet puis s'ouvre comme un œuf. Des océans de lumière se déversent vers le ciel et les parois rocheuses. Les rayons se réfléchissent tout autour du cercle montagneux et se focalisent sur le béton en fusion. Tout avatar qui garde les yeux ouverts sans protection spéciale devient aveugle pour une dizaine d'heures. Les hommes-lézards sont protégés par leur membrane. Puis le flot de lumière se tarit. Au centre de la vallée s'élève maintenant une forme cristalline et noirâtre. Oussum, seul, s'approche doucement de la pierre. Ceux qui peuvent encore voir auront l'impression que l'air devient flou autour de lui, le vieil homme semble d'un seul coup grandir, puis devenir transparent, deux éclairs bleuâtres jaillissent du monolithe noir et le frappent de plein fouet... Sur le sol, un nuage de vapeur s'élève doucement.
Un nouvel univers est né, mais les avatars ne connaissant sans doute pas ce phénomène et ne sauront pas l'interpréter sur le moment. Autour d'eux c'est l'allégresse. Les hommes-lézards parlent du monde de lumière et de cristal. L'un d'eux se met à courir, se dirige vers la pierre noire, s'arrête, s'avance religieusement, et s'évanouit dans l'air.

Epilogue

Vous pouvez imaginer vous-même le monde derrière la Porte si vous le désirez. Comme il n'y a plus de maître des mutations dans la communauté, les avatars qui voudront aller de l'autre côté devront subir tout le cycle de la mutation. Le phénomène a gravement perturbé le magnétisme dans la vallée. Si les avatars étaient sous surveillance, ils pourront en profiter pour s'échapper.

Profil du micro-monde

Force 8 (2/2/4), Réflexes 10 (3/4/3), Dextérité 9 (4/2/3), Constitution 7 (3/1/3), Raisonnement 7 (2/2/3), Stabilité 9 (3/3/3), Perception 5 (1/2/2), Charisme 7 (2/3/2).

Profils des intervenants

Les hommes-lézards. Ils sont tous du type Fluet/Sauvage.
Oussum. Grand maître des mutations, ses talents sont aussi du profil Sauvage. Il a deux pouvoirs psis : Précognition et Bouclier Physique.
Le monstre. Force 10, Réflexes 6, Dextérité 6, Constitution 15, Raisonnement 3, Stabilité 3, Perception 8, Charisme —.
Protection sur tout le corps de 2 en vie et en essoufflement. Les chocs électriques ne le perturbent pas.
Talents : presque aucun. Pour tirer avec ses yeux il a l'équivalent de 8 en Viser avec un niveau d'aptitude de 10.

Pierre Rosenthal
illustration
Frédéric Blanchard
plan
Didier Guiserix



Nous poursuivons dans ce « Devine » notre série consacrée aux orientaleries avec quelques objets magiques et exotiques.
Quant aux Beholders, l'idée-gag de leur présentation vient d'un envoi fait par deux fidèles lecteurs. Il était effectivement temps de rendre hommage au monstre le plus génial — crétin — superbe — débile (rayez la mention inutile) de tous les jeux de rôle ; en tout cas le plus représentatif du vénérable papy des JdR : AD&D.

Les épées « sensei »



Au Japon, le sensei est le maître, celui qui sait et qui enseigne.

Les lames de ces épées ont été enchantées afin d'y incorporer les talents d'un maître de l'art du combat. L'enchantement est réalisé par un shukenja de haut niveau, en présence du sensei et de l'épée. La lame acquiert alors le même alignement et le même mode de pensée que ceux du maître, créant ainsi un presque double spirituel. Le sensei doit « sacrifier » définitivement à la lame un nombre de niveaux de maîtrise qu'il détermine lui-même. La lame doit être magique (au moins +1) et sa qualité augmente de un par cinq niveaux de maîtrise qui lui sont insufflés.

Les épées sensei ont trois usages :

— L'épée peut enseigner la voie du combat à l'épée et permettre à son élève de monter de niveau comme s'il pratiquait avec un maître « normal ».

— Une fois par jour, pour une durée de 1 à 10 rounds, l'épée peut combattre dans les mains de son possesseur comme si celui-ci possédait l'intégralité des talents de combat du sensei.

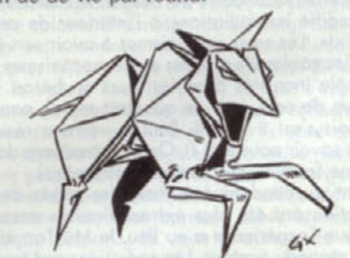
— La lame peut, lorsqu'elle le désire, entrer en contact télépathique avec son porteur et le conseiller comme le ferait le sensei.

A cause du don de niveaux que doit faire le sensei, ces épées ne sont en général transmises qu'à un disciple ou à un moment où le sensei sent sa mort proche (et en supposant qu'il ait le temps de le faire avant de mourir). Ces armes sont très recherchées et valent une fortune.

Les papiers magiques d'origami

Ces feuilles de papier de soie de grande qualité ressemblent à celles fabriquées pour les pliages de papier (dit origami en japonais). La différence ne surgit qu'une fois avoir soufflé sur la feuille pliée en une figure. La forme de papier prend vie. Elle se comporte et réagit comme la créature représentée le ferait, jusqu'à ce qu'un mot de commande soit prononcé. Par exemple, un pliage en forme de chien se comportera comme un chien ordinaire et obéit aux ordres de son maître, jusqu'à ce qu'il retrouve sa forme initiale.

Ces créatures ont un dé de vie par niveau de maîtrise du plieur ou, si ce sont des structures construites (comme une maison ou un bateau), leur taille est de dix mètres par niveau. Ces créatures sont réutilisables jusqu'à ce que le pliage de papier soit détruit, tué ou brûlé. Elles sont très sensibles au feu et si elles sont touchées par les flammes, elles brûlent au rythme d'un dé de vie par round.



On trouve les papiers magiques d'origami sous la forme de feuilles de 30 cm de côté et par bloc de une à vingt. Seules les personnes qui ont appris le talent d'origami peuvent utiliser ces feuilles.

Il est dit que ces feuilles magiques sont la création du mage Yon Son.

Les éventails

Bien qu'ayant chacun un nom générique, ces éventails ne sont pas uniques, même s'ils n'existent qu'en petit nombre.

L'éventail de Hariman

Cet éventail ressemble tout à fait à un éventail normal, quoique de belle qualité, jusqu'à ce qu'il soit ouvert et lancé. A cet instant, il forme un cercle parfait de lumière, et attaque quiconque se trouve dans sa trajectoire, tandis que retentit un coup de tonnerre.

Les attaques portées grâce à cet éventail sont de même nature que celles d'une épée d'acuité (sharpness) +1. Une fois qu'il a frappé ou raté sa cible, l'éventail revient dans les mains du lanceur, où il se replie et reprend son apparence inoffensive. Il peut être lancé une fois tous les deux rounds, et on peut l'éviter comme

s'il s'agissait d'une flèche.
Il existe de multiples variations de ce type d'éventail. L'une d'elles perd ses capacités d'acuité (sharpness) au profit de bonus plus élevés en attaque et en dégâts. Une autre fait s'enflammer l'éventail, etc.

L'éventail de Liu Pou Wey

Cet éventail, créé sur l'ordre de Liu, premier ministre du premier Empereur de Jade, permet à son possesseur de comprendre n'importe quel langage parlé en face de lui, ainsi que de se faire comprendre par n'importe qui à portée de voix.
Il a aussi des pouvoirs de silence :
— Une fois par jour, on peut créer une zone de Silence de 300 mètres autour du possesseur.
— On peut lancer un sort de Silence autant de fois que désiré, dans la direction dans laquelle on agite l'éventail.
Mais son plus remarquable pouvoir est, lorsqu'il est grand ouvert, de créer autour de lui un effet de Tour de Babel, qui fait que toutes les personnes alentour sont incapables de comprendre ce qu'on leur dit. Seul le possesseur de l'éventail peut continuer à se faire comprendre. Les jets de protection sont applicables et cet effet dure de 1 à 12 rounds.

L'éventail de Tsui

Lorsque l'on ouvre cet éventail devant soi, en prononçant les paroles : « ne faire qu'un avec le vent », celui-ci se transforme en ailes qui font voler le possesseur de l'éventail à une vitesse de 32« ; les ailes devenant pour la durée du sort une extension corporelle du porteur.

L'éventail de Yong Shiou

On raconte que c'est à cause de sa paresse pathologique que Yong Shiou, le grand wu jen, inventa ces éventails stockeurs de sorts.
Ce sont des éventails de guerre pliables dont les plis peuvent recevoir un sort (voir plus loin). Une fois qu'un sort a été stocké dans un pli, seul ce sort pourra être stocké à nouveau à ce même endroit, sinon l'éventail est détruit.
Pour lancer le sort stocké, le magicien doit ouvrir l'éventail de façon à ne faire apparaître que le pli concerné. Il faut ensuite faire un certain geste secret avec la main tenant l'éventail (ce qui correspond à un mot de commande pour un objet magique standard).
Tous ces éventails sont « de combat », d'une qualité de +1 à +5. On peut stocker quatre sorts par tranche de bonus de +1, le maximum de sorts stockable est donc vingt.

L'éventail de l'incommensurable dextérité de Wu Pang Shu Ho

Cet éventail permet d'esquiver les flèches à raison de deux par niveau et par round. Pour éviter ces flèches, il faut réussir un jet de protection contre la pétrification pour chaque flèche, mais avec un bonus de +2. Un jet réussi signifie que l'éventail a fait dévier la flèche de sa course. Le jet de protection contre les flèches magiques est diminué de un par point de bonus possédé. Si le jet de protection est raté, la classe d'armure de la cible est calculée sans Dextérité (car on l'a utilisée pour manipuler l'éventail).
Plus intéressant même, l'utilisateur saura instinctivement si une flèche est tirée sur lui, même par surprise, car l'éventail sautera automatiquement dans sa main, afin de dévier la flèche.
L'éventail réagit seulement aux flèches visant directement son possesseur, mais celui-ci peut essayer de protéger d'autres personnes jusqu'à trois mètres de distance. Dans ce cas, il n'a plus le bonus de +2 et chaque personne protégée fait baisser le jet de protection de 1.
En présence de flèches tueuses (arrows of slaying), l'éventail se met à briller d'une lueur rouge. Dans ce cas précis, le possesseur peut appeler à lui toute la puissance de l'éventail et faire son jet de protection avec +7 de bonus (non cumulatif). Après cette dépense exceptionnelle d'énergie, l'éventail ne fonctionnera plus pendant un jour entier.
Cet éventail se manipule d'une seule main mais on ne peut faire d'autre action pendant qu'on l'utilise. Il est très recherché par les nobles et les chefs de guerre.



Les cloches du jardinier

Ces abominables objets ressemblent à d'innocents sacs de toile, jusqu'à ce qu'on les utilise. Il devient alors évident que ce sont des sacs en forme de cloche, attachés à une longue chaîne de vingt mètres.
Dans les mains d'une personne talentueuse (c'est-à-dire qui a appris a manipuler ces armes), ils peuvent être lancés de façon à recouvrir la tête d'une personne située sous l'utilisateur (en général on les laisse pendre d'un balcon ou d'un pont sur des promeneurs). On tire alors sur la chaîne d'une manière particulière, qui fait se refermer un iris de métal situé sur le pourtour du sac, afin de sectionner le cou de la victime. Pour que la décapitation soit effective, il faut faire 20 sur un dé de toucher, sinon les dégâts sont seulement de 1 à 4 points de vie.
On ne peut utiliser cette arme qu'une fois tous les deux rounds et bien sûr, il faut la « vider » avant de s'en servir à nouveau.

texte
François Marcela-Froideval
illustration
Didier Guiserix

Fwouinn le parcheminé venait de rentrer à la taverne de l'Echelle moussue, très excité.
— Ah ! J'ai enfin trouvé deux spécialistes, deux rechercheurs d'angoisses et de profondeurs : Alter et Ego, les jumeaux elfes. Ces intrépides jeunes gens sont allés explorer le Cloaque à la recherche des Beholders, ces créatures flottantes que les enfants parfois appellent Spectateurs. Et ils en ont ramené des données jusque là inconnues même des grands spécialistes comme le vénéré Ermold le Noir.
— Le Spectateur ? s'exclama Tournoufll le nain bouffi. Cette créature aux onze yeux qui aurait été enfantée par le sorcier fou Garlic Géanx ?
— Eh oui, mais le plus beau, c'est qu'il n'y a pas qu'un seul Spectateur, il y en a plusieurs.

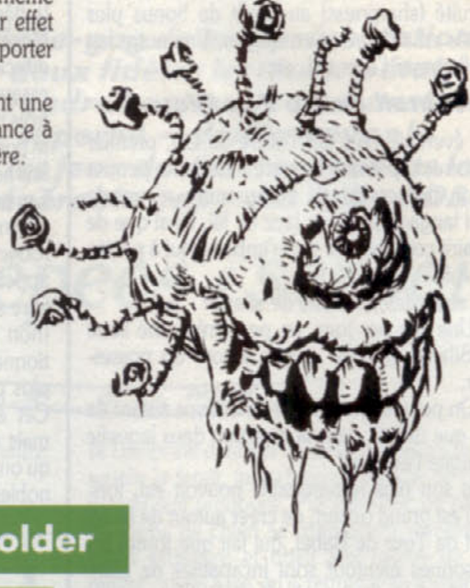
De la myopie chez le Beholder

Un fait est resté jusqu'à présent totalement méconnu, le Beholder est une créature myope. Hé oui ! Le monstre aux onze yeux n'y voit que goutte. Comment d'ailleurs pouvait-on comprendre autrement le fait que seuls quatre yeux pédonculés sur dix pouvaient être efficaces en même temps.
N'écoutant que leur bon cœur, Alter et Ego ont fait confectionner un verre correcteur spécial pour un Beholder de leur connaissance. Le résultat ne s'est pas fait attendre. Totor (c'est



le nom du Beholder) c'est tout de suite rendu compte qu'Alter et Ego était deux répugnantes créatures aux oreilles pointues (pour quoi les prenait-il avant c'est un mystère). Il a donc aussitôt dirigé ses onze yeux vers les elfes imprudents, qui se sont vus charmés, endormis, soulevés, transformés en pierre, désintégrés, effrayés, ralentis, blessés, tués et débarrassés de leurs protections magiques à la fois.

Par une chance comme il n'en arrive qu'une fois tous les mille siècles, ils ont découvert que la convergence de tous les rayons au même moment et au même endroit avait pour effet de les annuler mutuellement et de transporter leur cible dans le plan éthéré. Ouf !
De plus, il semble que le Beholder ayant une vue vers l'avant ainsi améliorée à tendance à moins remarquer les attaques par derrière.



Le Beholder après la mort

« Qui n'a pas rencontré un Beholder mort-vivant n'a aucune idée de l'horreur indicible engendrée par son œil torve et cruel ! » (Alter et Ego).
Un Beholder mort-vivant est un monstre créé par une liche pour lui servir de majordome (entre autre). Il a les mêmes caractéristiques que le Beholder vivant aux exceptions ci-après :
— Il résiste aux sorts de Charme, de Sommeil et aux attaques basées sur le froid.
— Un à trois de ses yeux pédonculés ne fonctionnent plus.

Du dressage des Beholders

Le grand empereur maléfique Coldvaley avait pour projet d'enrôler des Beholders dans son armée. Il fit donc concevoir une armure spéciale. Celle-ci donne une classe d'armure de -1 sur tout le corps, y compris sur l'œil central qui, à travers une grille, peut toujours fonctionner. Les yeux additionnels ne sont par contre pas protégés. Les deux cornes servent théoriquement à l'attaque (dégâts de 1 à 6), mais les quelques Beholders que l'on put revêtir de l'armure refusèrent obstinément de s'en servir. De plus, la lourdeur de l'objet empêchait la créature de se déplacer aussi facilement qu'auparavant.
Encore une invention géniale qui restera dans les cartons de l'Histoire !



Vive le sport

Certains l'appellent Casque sanglant, d'autres Blood Bowl, et il y a de plus en plus d'adeptes à Laelith et dans ses environs de ce nouveau sport. Une variante intéressante consiste à utiliser un Beholder qui, suite à une opération chirurgicale, ressemble à un ballon.
Lorsque l'on attrape le ballon :
— on a une chance sur deux d'avoir ses yeux en face de soi et de subir un des effets du ballon (voir plus loin) par tour.
— si le ballon n'est pas tourné vers soi, un des effets du ballon se produit sur chacune des trois cases en face du joueur qui avance avec.
— si le ballon est à terre, toute personne sur les cases adjacentes a une chances sur six de subir un effet.



Les effets du ballon (on tire un dé à six faces) :
1 — Le joueur est blessé.
2 — Le joueur est effrayé (Sang-froid divisé par deux jusqu'au prochain touch-down).
3 — Pas d'effet.
4 — Le joueur est endormi pour 1d6 tours.
5 — Le joueur se dirige droit vers le bord de touche le plus proche.
6 — Le joueur est désintégré.

texte
Fwouinn le parcheminé sur une idée de Sylvain Sauvage et de Thierry Clavero.
illustration
Thierry Ségur d'après des croquis de Sylvain Sauvage et de Thierry Clavero.


Règles Avancées de
Donjons & Dragons®
2ème Édition :
La légende continue...

Les décors



Saynète en quatre pièces de Prince August (figurines de la série Mithril).

COLLECTION

L'habitude tue le plaisir, non ? Oublions donc un peu les figurines et parlons d'autre chose... De décors par exemple ! A l'intention de ceux d'entre-vous qui se sont retrouvés un jour englués dans des bandes plâtrées, serrant une scie entre leurs mâchoires crispées, tout en essayant de barbouiller de peinture leurs « beaux » dioramas. Vous n'êtes pas doués ? Ce n'est pas grave... Si vous êtes riche — ne serait-ce qu'un tout petit peu — vous pouvez toujours vous rabattre sur les décors prêts-à-peindre que l'on trouve dans le commerce. Le plus douloureux consistera à briser votre gobelin/tirelire ! Mais quand vous tiendrez toutes vos économies dans votre petit poing tremblant, une question risque de vous sauter à l'esprit comme la misère sur le pauvre monde : « Mais qu'est-ce que je vais donc bien pouvoir acheter ? ».

Coup de chance : nous sommes là pour vous renseigner.

Les marques qui proposent des décors ne sont pas très nombreuses et parmi ces produits, nous tenons à faire la distinction entre :

— les décors « fixes » : ils représentent des paysages, des monuments ou des pièces bien précises et ne sont pas destinés à être modifiés.

— les décors « modulables » : des éléments architecturaux emboîtables permettant, grâce à un système de fixation, de fabriquer toutes sortes de dioramas.

Torchlight

(décors fixes)

Cette marque propose un certain nombre de références à l'échelle des figurines 25 mm, que ce soit en médiéval fantastique ou en S.F. : salle de magie, salle du trône, sol dallé, couloirs, etc. Réalisés dans une résine blanchâtre très cassante (soyez précautionneux !), ces décors sont souvent splendides, bien que la gamme S.F. pèche un peu. Le moulage est fin et bien détaillé, mais il arrive parfois que des bulles s'introduisent dans les moules, et laissent quelques trous disgracieux qu'un bon morceau de mastic suffit généralement à boucher, dieux merci. La qualité de gravure de ces réalisations exige souvent un travail de peinture minutieux et, reconnaissons-le, parfois très ardu ! Peindre un tas de pièces d'or placé dans un coin de salle relève de la gageure ! A noter également que certaines références proposent des éléments modulables (tables, coffres). Un bon conseil cependant : quand vous vous apprêtez à acheter un modèle Torchlight, prenez le temps de bien l'examiner afin de vérifier qu'il n'est pas endommagé ; ces décors sont vendus sous sachets plastique et souffrent parfois du transport !



Ce Gitianki de Citadel gagne en charisme dans ce décor Bastet Artefact.

Quoi qu'il en soit, cette gamme est hautement recommandable pour décorer la vitrine du salon de vos parents. L'ennui, c'est que sa distribution est très irrégulière et qu'il est généralement assez difficile de trouver toutes les références...

Miniathèque

(décors modulables)

La gamme Miniathèque propose toute une série de décors en 15 et en 25 mm. Ces décors fabriqués en résine jaunâtre permettent de créer des bâtiments, en emboîtant les murs grâce à un système de chevilles en plastique, et d'en décorer l'intérieur. La gravure est assez bonne en ce qui concerne les dallages et les murs, mais les choses se gâtent un peu au niveau des ornementations (statues, etc.). Les « barbes » sont relativement nombreuses. Cependant, l'intérêt de cette gamme est de permettre la réalisation d'édifices (ex : un château) démontables dont il est possible de décorer l'intérieur.

Ces produits sont distribués par notre confrère Dragon Radieux.

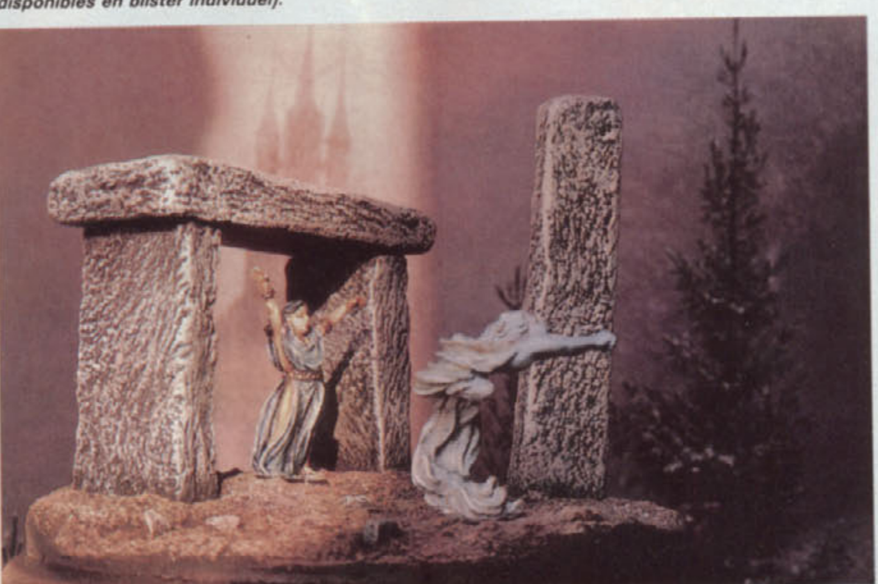
Aquila

(décors modulables et fixes)

On raconte que les premiers décors de cette marque n'étaient pas, au départ, destinés à être vendus. Conçus par un passionné, ils étaient juste destinés à ses amis. Il aurait vraiment été dommage que les choses en restent là, car dans ce domaine Aquila est un must !

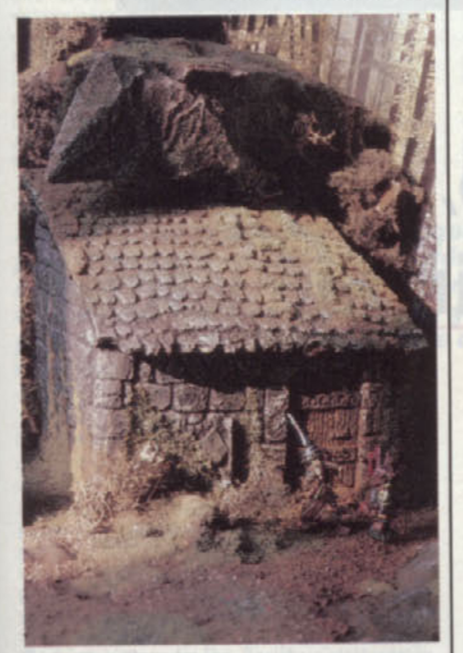
La gamme compte aujourd'hui pas moins de cent vingt références composées de murs (à emboîter dans un socle en bois), d'escaliers, de portes (avec de vraies charnières fonctionnelles !), d'élément intérieurs divers, etc. Tout est coulé dans du plomb bien solide (et bien lourd) et bénéficiant d'une gravure superbe.

Saynète Prince August, en deux pièces (figurines de la série Légendes Celtiques, maintenant disponibles en blister individuel).





Autre ambiance de Bastet Artefact (n'a-t-on pas déjà vu ce Marine de Grenadier quelque part ?).

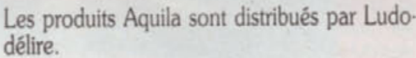


Miniathèque vous permet de réaliser de véritables constructions, des plus humbles aux plus grandioses (voir aussi le compte rendu du Salon, dans les Nouvelles du Front).



Saynète mixte (résine et métal) de Bastet (le nain Ral Partha est parait-il introuvable : dommage !).

Les produits Aquila sont distribués par Ludodélire.



Bastet Artefact

(décors fixes)

Mr Giraud, qui grave des figurines historiques, et parfois fantastiques, pour le Hussard du Marais, la boutique bien connue, s'est mis à réaliser des décors en résine (avec parfois un élément en métal) : salles, bâtiments, paysages fantastiques. Leur gravure excellente et leur qualité artistique donneront à vos figurines préférées un écrin digne d'elles. A savoir tout de même, il vous en coûtera de 35 à 50 F pour un décors de 10 cm de diamètre. Bien qu'ils soient distribués maintenant un peu partout, les « tirages de tête » apparaissent d'abord à la boutique *Temps Libre*, à Paris.

Prince August

(décors modulables et fixes)

Prince August propose des moules permettant de fabriquer soi-même des murs en plâtre à l'échelle 25 mm. Epais et néanmoins fragiles. ces murs sont en tout cas très peu coûteux. Grâce à eux, on peut construire tout un donjon sans s'attirer les foudres de son banquier. En effet, pour environ 90 F, vous aurez un ensemble de moules permettant de réaliser des sols. des murs et des encadrements de portes à volonté. Un rapport qualité/prix absolument imbattable !

Dernière minute : à l'heure où vous lirez ces lignes, Prince August aura commercialisé une dizaine de références de décors fixes. Ces saynètes très sobres sont en fait de véritables mini-dioramas parfaits pour exposer les fleurons de votre collection de figurines. Nous en reparlerons.

PEINTURE

Profession : peintre en bâtiment

Il ne suffit pas de peindre un décor, il faut aussi lui donner une « patine », un « vécu ». Ce n'est pas, en soi, d'une grande difficulté...

Commencez par monter (coller, emboîter) ce qui doit l'être. Comblez les imperfections et jointures avec du mastic de rebouchage, type Body Putty, que vous trouverez dans une boutique de maquettisme. Ensuite, il est indispensable de passer une bonne sous-couche de peinture blanc mat. Après cela, suivez le guide !

1) Peignez les murs avec du gris foncé auquel vous aurez ajouté une légère pointe de brun.
2) Une fois qu'ils sont secs, « brossez »-les (votre pinceau doit à peine être humide) avec du gris-beige ou de l'ocre-jaune.
3) Accentuez les reliefs avec du blanc (sans exagérer, surtout !).

Vous pouvez améliorer le rendu de votre œuvre en jouant sur les détails :

— quelques touches de vert pour la mousse.
— quelques notes de beige clair pour la poussière.
— des pointes de noir pour les traces de brûlures ou de fumée.

Un peu de flocage peut également être employé pour représenter les plantes grimpantes ou les plaques de mousse épaisse. Protégez votre peinture avec du vernis mat, à moins que vous ne préfériez donner un aspect humide et suintant à vos sombres corridors en les enduisant de vernis brillant. Quoi qu'il en soit, nous ne répéterons jamais assez que vous devez laisser votre peinture reposer pendant plusieurs jours avant de la vernir. A ce propos. choisissez plutôt du vernis en bombe, plutôt qu'en pot. Et si vous êtes vraiment soigneux. ou téméraire, vous pouvez essayer d'orner vos coins de pièces de toiles d'araignées réalisées avec de la colle cellulosique (type Scotch). Méfiez-vous, le résultat obtenu peut être soit sublime... soit absolument immonde !

Mettez les figurines en valeur

Un décor nu n'a aucun intérêt, vous devez donc « peupler » le votre. Pour cela, choisissez des figurines dont les postures s'intègrent bien à l'ensemble (ex : prêtre aux bras écartés que vous placerez derrière un autel). Si vous ne comptez pas retoucher votre œuvre (si vous avez seulement l'intention de la mettre dans une vitrine), accentuez son réalisme en débarrassant les figurines qui l'occupent de leurs bases disgracieuses. Quelques coups de pince coupante (allez-y doucement) et quelques allers-retours de lime à grain fin, et il ne vous restera plus qu'à coller vos « héros » en place. Il faut bien reconnaître, d'ailleurs, que les figurines Citadel à socles plastique se prêtent particulièrement bien à cette utilisation...

Baffouillures dantesques
Fred « Hein ? ! » Bassot et Maniak « Comment ? ! »
Dégoulinures peinturluresques
Fred « Pfff ! » Bassot
Photographiures
Yoëlle « Bah ! »

Notre dossier « Asie » se termine avec ce numéro. Il va de soi que nous n'y aurons pas tout abordé, mais considérez-le comme un rapide aperçu qui, nous l'espérons, vous aura donné envie d'aller voir plus loin. Pour l'heure, l'essentiel de ce dossier est consacré à la guerre du Pacifique entre 1941 et 1945. Ce gigantesque conflit est un des plus étudiés par les stratèges et tacticiens d'aujourd'hui car il fut le premier affrontement AÉRO-naval de tous les temps : l'aviation y eut en effet autant, sinon plus, d'importance que les navires, et consacra le porte-avions comme « capital ship » des flottes modernes, détrônant ainsi le navire de ligne cuirassé. On vit ainsi de titanesques batailles navales se livrer sans que les flottes de surface des deux adversaires ne soient au contact ; les avions firent quasiment tout le « travail ». La plus célèbre de ces batailles reste celle de Midway. Elle est encore enseignée dans toutes les écoles de guerre navale du monde et elle est même étudiée en détail dans plusieurs écoles supérieures de commerce américaines car c'est un modèle parfait de gestion et d'optimisation des forces (particulièrement en ce qui concerne ce que les marins appellent la « gestion de pont » — de porte-avions bien sûr). Cette guerre du Pacifique est un paradis pour les wargameurs : (relativement) peu de politique, une gigantesque partie d'échecs dont les protagonistes sont clairement définis, et surtout une énorme débauche de moyens car elle fut aussi une guerre « de matériel » par excellence. La puissance industrielle de l'Amérique ne pouvait pas la perdre. C'est en tout cas ce que la plupart des historiens prétendent, mais il est également admis que les plans et la stratégie des Japonais étaient TRÈS mauvais. Saurez-vous donner tort aux théoriciens du « sens de l'Histoire » ?

Laurent Henninger

PORTRAIT DE FAMILLE



Midway, Flat Top, Victory in the Pacific

La guerre du Pacifique provoque un intérêt auquel peu de wargameurs résistent. Ne ressemblant à aucun autre, le duel qui opposa les Etats-Unis au Japon sur mer, sur terre et dans les airs, est à la fois simple dans ses principes stratégiques et très complexe dans ses dimensions opérationnelles et tactiques. Le principal atout de cette période et de ce théâtre d'opérations est d'avoir mis en présence, pour la première fois dans l'Histoire (et à ce jour la seule) deux des plus puissantes marines du monde, toutes deux largement pourvues en moyens aéronavals. Les combats hors la vue menés par des escadrilles de chasseurs, torpilleurs et bombardiers en piqué opérant à partir de porte-avions formant le cœur de task forces[1], donnent une dimension nouvelle au jeu naval classique. Naturellement, la recherche de l'adversaire en constitue, ou devrait en constituer, l'ingrédient principal. Pourtant, ce n'est pas toujours le cas, mais les jeux n'en sont pas moins bons pour autant.

Je vous propose d'évoquer trois jeux qui n'ont en commun que l'éditeur, Avalon Hill, et qui sont représentatifs d'une évolution intéressante pour tout joueur désireux d'approcher à tous les niveaux les divers aspects de cette forme de guerre. Alors que Midway propose un système de recherche classique associé à des résolutions tactiques simples et amusantes mais sans aucune prétention, Flat Top représente l'achèvement d'un style opérationnel très réaliste quoique déjà lourd à gérer. Enfin, dans la catégorie des jeux stratégiques de faible difficulté, on peut essayer Victory In The Pacific, petit frère de War at Sea, apparemment destiné aux débutants et pourtant si profond et bourré de finesses.

Considérez que cet article est un retour aux sources. Ces trois grands anciens ont, depuis leur parution, été rejoints par d'autres tels C.V., Pacific War, Pacific Fleet, etc. Ils ont d'ailleurs fait l'objet d'un article dans CB nº 14, mais justifient qu'on en reparle un peu.

Des thèmes et des systèmes différents

En comparant ces trois jeux on constate qu'ils n'ont absolument rien de commun, pas même leurs thèmes.

● Dans Midway, les Japonais doivent approcher de l'île pour y débarquer des troupes fictives sous la protection de leurs escadres combinées. Les Américains, avec trois porte-avions, doivent les en empêcher. C'est David et Goliath, un combat classique d'ailleurs magistralement porté à l'écran dans le film de Walter Mirisch *La bataille de Midway*. La partie débute avec, pour chaque joueur, une première tâche : trouver l'adversaire. Le jeu se déroule en effet sur deux cartes identiques séparées par un paravent. Si la position de Midway est naturellement connue, et si les Américains savent que les Japonais viennent de l'ouest, la recherche n'en est pas plus facile pour autant. Les flottes peuvent rester cachées assez longtemps, selon le savoir-faire des antagonistes. Les Américains disposent d'un atout maître : les hydravions de reconnaissance Catalina basés à Midway et dont le rayon d'action couvre toute la carte. Les Japonais n'ont que le léger avantage de connaître la position de l'île et, à partir de là, de pouvoir faire des évaluations quant aux rayons d'action et aux directions probables des porte-avions chargés de sa protection. La recherche repose sur un système simple de questions-réponses. L'aviation de reconnaissance joue un rôle déterminant. Un joueur peut en effet interroger son adversaire sur les cases où il décide d'envoyer des appareils ou des navires en annonçant leur position. Quand deux mobiles adverses se rencontrent dans la même case (il faut faire confiance à votre partenaire) celui des deux qui est repéré annonce sa position et son type. C'est un système assez simple, qui oblige à utiliser au maximum l'aviation pour les reconnaissances, mais qui permet de ménager un effet de surprise pouvant être déterminant. La résolution des com-

bats se fait sur un tableau de jeu quadrillé de cases rectangulaires où viennent se placer les navires composant la task force repérée. Leurs positions relatives jouent un grand rôle dans la défense aérienne car ils doivent et se couvrir mutuellement et protéger les porte-avions. La gestion des escadrilles embarquées est réduite au minimum et n'a pas d'autre ambition que de soumettre le joueur à des contraintes d'encombrement et de ravitaillement.

● Dans Flat Top, le système de recherche, fondé sur un système semblable, est plus attrayant. Les forces sont déplacées sur des copies réduites de la carte d'opérations (carte générale en couleur) sur laquelle n'apparaissent que les éléments repérés et tant qu'ils restent repérés. Le système des questions-réponses repose toujours sur le principe voulant qu'un avion (ou plus rarement un navire) volontairement révélé à l'adversaire et déplacé à vue sur la carte générale soit envoyé pour rechercher l'adversaire dans les cases traversées. Cependant une telle détection n'est plus automatique ainsi que c'était le cas dans Midway.
Lors d'un contact, le renseignement communiqué par l'adversaire au sujet de ses forces peut être exact ou altéré dans des proportions déterminées par une table. La grosse erreur d'interprétation devient possible et les optimistes peuvent être attirés dans des pièges mortels. Le système de résolution des combats, quoique tenu pour original, donne de bons résultats si l'on tient compte du fait qu'il a été conçu pour ne pas alourdir le jeu. Lourd, il l'est de toutes façons à cause de la nécessité de tenir à jour couler des porte-avions tout en économisant leurs forces. C'est un excellent jeu de stratégie navale où la coordination des efforts doit être planifiée avec rigueur. Un jeu facile à apprendre, difficile à maîtriser. Il n'est du reste pas plus facile du côté américain, du moins au début. A mesure que la fin approche, les U.S.A. au moins peuvent se permettre de sacrifier du matériel.

● Dans Midway, jeu tactique, il s'agit pour les Japonais de s'approcher de l'atoll en se faisant repérer le plus tard possible. Dès que les Américains ont localisé leurs adversaires, ils peuvent prendre leurs dispositions pour couler au plus vite le croiseur Atago qui symbolise un convoi de troupes destinées à débarquer sur l'île. Ce dernier point compromet d'ailleurs beaucoup l'intérêt du jeu. En effet, le croiseur en lui-même est relativement facile à couler alors qu'il est censé représenter une douzaine de navires de la taille d'un cargo. Il est donc irréaliste de proposer la destruction de ce seul navire comme condition automatique de victoire, puisque dès lors les Japonais ne pourront plus rien débarquer et sans débarquement, ils ne peuvent pas gagner. Fréquemment donc, les joueurs habitués à Midway donnent à l'Atago une capacité de résistance égale à douze fois sa valeur. Certains même préfèrent créer douze pions de cargos pour les inclure dans leur task force de débarquement. Ainsi, les Américains doivent faire des efforts un peu plus conformes à la réalité historique et surtout, faire des choix plus difficiles. Leur situation est globalement plus proche de ce qu'elle fût en 1942.

Pour aborder la guerre du Pacifique, nous avons sélectionné trois jeux. Il ne s'agit pas de nouveautés, loin s'en faut (des articles leur ont même été consacrés dans des numéros des temps héroïques de CB), mais ce sont désormais des « grands classiques » que nous ne pouvions ignorer. La permanence de leur succès est et sera votre meilleure garantie.

les autonomies de vol de chaque formation ou avion de reconnaissance et de gérer la rotation des escadrilles sur chaque porte-avions. Le nombre élevé de types et de modèles différents me semble cauchemardesque, mais j'avoue ne pas apprécier les jeux où il faut noircir des volumes de formulaires pour gérer correctement ses forces. Cela dit, Flat Top est très probablement la meilleure simulation opérationnelle à ce jour.

● Avec Victory In The Pacific, c'est toute la guerre que les joueurs vont simuler : système de zones, navire représentés individuellement à partir du croiseur ; système de résolution des combats très simple, sans table, reposant sur le système du nombre critique (faire autant ou moins pour toucher), pas très réaliste mais donnant des résultats suffisants pour ce type de jeu. Challenge classique de ce théâtre d'opérations : les Japonais s'affaiblissent au fur et à mesure que les Américains deviennent plus forts. Donc, nécessité de frapper fort dès le début sous peine d'agoniser jusqu'à la fin de la partie. V.I.T.P. propose un engagement stratégique classique, simple mais de haut niveau car beaucoup plus difficile à maîtriser qu'il n'y paraît.

Intérêts et niveaux

Voilà l'exemple par excellence de trois jeux complémentaires et idéaux pour s'initier et comprendre les opérations navales.

● Jouez d'abord à V.I.T.P., c'est-à-dire à un jeu stratégique, où l'ensemble du théâtre d'opérations est appréhendé, les différentes zones d'intérêt délimitées très clairement. Quand les flottes se déploient, que les forces en présence peuvent être évaluées, on visualise très bien l'avenir incertain des Japonais. C'est le genre de jeu dans lequel les joueurs lents et réfléchis doivent éviter le camp nippon car il exige vitesse, précision et rapidité de décision. Les Japonais ne doivent pas laisser un instant de répit aux Américains, ils doivent chasser et

● Avec Flat Top enfin, le joueur aborde un véritable jeu de gestion des forces. De niveau opérationnel, il s'agit en effet d'amener en position de combat favorable des task forces qui, pour cela, doivent être correctement gérées. L'intérêt du jeu repose sur la mise en place du dispositif de combat qui comporte deux volets :
1) la mise en œuvre des navires et des avions ;
2) la reconnaissance et la découverte de l'adversaire.
Flat Top est un jeu difficile à gérer. Mais la difficulté vient plus de la quantité importante de navires et d'avions de types différents (réclamant chacun une gestion spécifique) que du système lui-même. Comme toujours dans les bons jeux aéronavals, l'avantage va au joueur qui ne ménage pas ses efforts pour trouver l'adversaire et qui sait faire une évaluation correcte des informations reçues. La grande force de Flat Top est là. Sans compliquer le jeu, les renseignements tirés des reconnaissances peuvent être faux ou altérés et entraîner des erreurs de jugement. Sur la base d'informations incorrectes, un joueur pourra envoyer une task force inadaptée aux conditions réelles du combat. Il se pourra également qu'une task force puissante soit envoyée prématurément pour détruire un adversaire ridiculement faible, mais le sacrifice de ce dernier permettant de localiser et d'évaluer précisément l'imprudent, guetté dans l'ombre par une force capable de lui régler son compte. Cette dimension déterminante de Flat Top donne véritablement du goût au combat aéronaval. Et à n'en pas douter, le résultat vaut largement le déplacement.

Conclusions

Dans l'ensemble, ces trois jeux sont conformes à leurs ambitions. Victory In The Pacific est un jeu stratégique à zones, cherchant à simuler les problèmes de répartition des moyens auxquels ont été confrontés les chefs d'opérations navales dans le Pacifique. L'intérêt du jeu n'est donc pas dans les combats eux-mêmes. Si le système simule assez correctement les puissances des navires, c'est le résultat final du combat qui compte, quelle que soit la manière dont on l'obtient. Cette manière n'est, de toutes façons, pas du tout irréaliste, tout au plus schématique. Matériel exploitable pour la suite des opérations, le résultat des engagements n'en devient qu'un paramètre de plus dans les calculs ; il n'est pas une fin en soi. Et bravo aux concepteurs du jeu qui ont justement su rendre à l'engagement, sa véritable importance. Le jeu est rapide et le joueur peut consacrer l'essentiel de son activité à la stratégie.
Avec Midway en revanche, le jeu est beaucoup plus tactique, que ce soit dans la manière de constituer les task forces ou dans celle de monter une attaque aérienne. Les plans d'action restent fondés sur des routes peu variées et les ruses sont difficilement novatrices. Le système de recherche conduit les joueurs à marcher à l'aveuglette, ce qui est le but du mécanisme ; mais, après quelques parties, on en atteint vite les limites. Ce qui n'est évidemment pas le cas dans Flat Top. La diversité des scénarios et la nature du système de recherche en font un jeu dont il est impossible d'épuiser toutes les possibilités. Cependant, il demeure réservé aux amateurs de gestion opérationnelle. Toute la dimension de la guerre navale est là et c'est avec ce dernier jeu que ses aspects tactiques et surtout opérationnels atteignent le meilleur niveau de simulation.
De ces trois jeux qui aident à apprendre et à comprendre la guerre du Pacifique, le plus lassant est certainement Midway qui, comme tous les jeux ne simulant qu'une seule bataille, ne peut proposer que des variantes limitées.

VICTORY IN THE PACIFIC

Editeur : Avalon Hill.
Sujet : stratégie navale dans le Pacifique 1941-1945.
Règles : en anglais.
Echelle : un pion = un navire, une escadrille ou une division de troupes de marine.
Matériel : une carte en couleur à deux volets grand format, 200 pions, deux tables de renforts, un livret de règles, un dé.
Point clé : jeu de zones exigeant des vues stratégiques à long terme.

MIDWAY

Editeur : Avalon Hill.
Sujet : tactique aéronavale.
Règles : en anglais.
Echelle : un pion = un navire ou un nombre variable d'avions.
Matériel : deux cartes stratégiques, une carte tactique, un paquet de feuilles de gestion, 1 écran/aides de jeu, 150 pions, un fascicule de règles, un dé.
Point clé : jeu en aveugle où les Américains disposent d'un avantage considérable (leur capacité de reconnaissance).

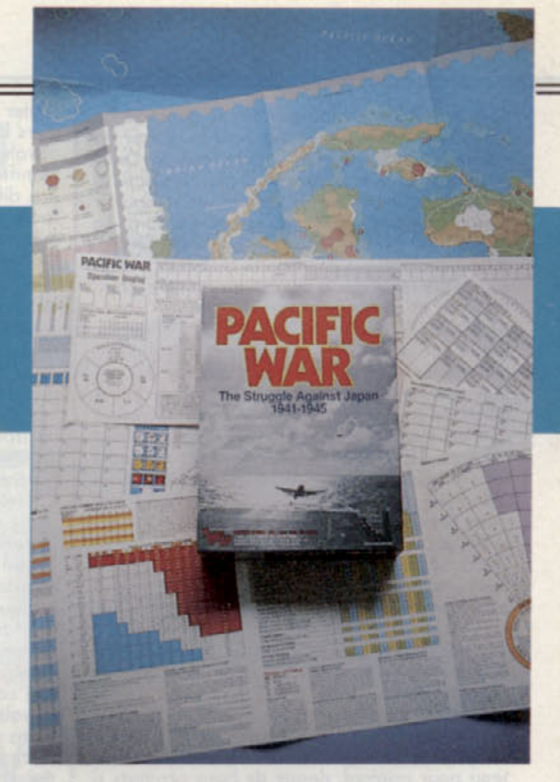
FLAT TOP

Editeur : Avalon Hill.
Sujet : tactique aéronavale dans les Salomons.
Règles : traduction française disponible.
Echelle : un pion = un navire ou un nombre variable d'avions.
Matériel : une carte stratégique, un bloc de cartes tactiques réduites, des aides de jeu, 1200 pions, un dé.
Point clé : jeu en aveugle où l'essentiel réside dans la gestion de l'aéronavale.
Signalons l'existence de *C.V.*, de la défunte firme Yaquinto, peaufinage de Flat Top, portant sur la bataille de Midway.

Jean-Baptiste Dreyfus

1) Groupe de navires de combat formé autour d'un ou plusieurs porte-avions pour en assurer la protection et le soutien.

PACIFIC WAR



Un bref rappel historique

Bien que les premiers coups de feu aient été tirés par des artilleurs anglais en Malaisie deux heures avant l'attaque de Pearl Harbor, c'est ce raid aérien que l'histoire a retenu comme le début de la guerre du Pacifique. Peut-on imaginer pire entrée en guerre pour un pays ! En deux heures la flotte américaine du Pacifique a perdu les deux tiers de ses cuirassés, une douzaine d'autres bâtiments et près de deux cents avions. Les Etats-Unis entament les hostilités avec trois grands porte-avions et un cuirassé, la Flotte impériale japonaise étant alors forte de six grands porte-avions et dix cuirassés. Pendant six mois les défaites alliées vont se succéder : Guam, Wake, Hong-Kong, Singapour, Java, les Philippines. Rien ne semble alors pouvoir résister aux armées de l'empire nippon. Puis les Américains trouvent l'occasion de revenir dans la partie. En mai 1942 dans la Mer de Corail, pour la première fois une flotte japonaise doit faire demi-tour. En juin grâce à un mélange de chance, d'audace et de détermination la flotte des Etats-Unis inflige aux Japonais, à Midway, leur première défaite navale depuis la fin du XVIe siècle ; la Flotte impériale ayant perdu la supériorité numérique en porte-avions. En août les Américains débarquent à Guadalcanal qu'ils enlèvent après cinq mois de combats acharnés.
Dès lors la puissance industrielle des Alliés ne laisse aucun doute sur l'issue de la guerre, au cours des années 43-44 la flotte américaine reçoit douze grands porte-avions et huit cuirassés, la marine impériale respectivement deux et zéro ! Malgré un baroud d'honneur dans les Philippines en octobre 44 (la bataille de Leyte) et des moyens désespérés (les kamikazes) la flotte alliée se rapproche inexorablement du Japon.
Enfin en août 1945 alors que les Japonais s'apprêtent à combattre un débarquement américain sur l'île de Kyushu (la plus méridionale des quatre grandes îles japonaises), le président Harry S. Trumann, désireux de mettre au plus tôt un terme à la guerre, autorise l'utilisation d'une arme nouvelle. Hiroshima est bombardée le 6, Nagasaki le 9, le 14 la guerre prenait fin.

A propos d'une vraie simulation historique

Pacific War a été conçu par Mark Herman (interviewé par Frank Stora dans CB nº 39). Le mécanisme de jeu reproduit parfaitement l'intégration entre combats aériens, navals et terrestres. Mais surtout Pacific War a ce don un peu magique de reproduire à la perfection l'ambiance stratégique de la guerre du Pacifique. Les aficionados retrouveront en jouant les impressions qu'ils retiraient de la lecture des campagnes de Midway, de Guadalcanal, de Leyte... Et les novices découvriront les hésitations, les paris et les erreurs qui caractérisent cette guerre de quarante-quatre mois sur le plus vaste champ de bataille du globe.
Cette qualité est d'autant plus importante qu'elle est malheureusement absente de la grande majorité des jeux actuellement sur le marché. Mark Herman montre avec Pacific War que, pour faire une vraie simulation historique, il n'est pas nécessaire d'étouffer l'utilisateur sous des tonnes de règles (même rangées dans un classeur), mais qu'il ne suffit pas non plus d'un système de jeu qui roule bien et d'une description précise de l'ordre de bataille. Une simulation historique doit avant tout s'attacher à reproduire les particularités de la campagne qu'elle représente. Tant que la plupart des concepteurs de wargames n'auront pas compris cela, ils continueront à nous fournir des jeux sur la 2e Guerre Mondiale dont les mécanismes seraient parfaits, pour simuler la 1ère...

Un jeu à géométrie variable

Jamais effort aussi important n'avait été fait pour la souplesse d'un jeu : on peut jouer seul, à deux et plus, des parties dont la durée va de moins d'une heure à plus de cent ! Les règles sont séparées en deux parties. Les règles de combat qui occupent les trente premières pages (dont six d'un exemple détaillé qui reprend la bataille de la Mer de Corail) sont suffisantes pour jouer les treize premiers scénarios. Les pages suivantes sont consacrées aux règles stratégiques : chaîne de commandement, initiative... Il ne faut pas s'inquiéter de la longueur apparente des règles, elles sont très claires et simples ; de plus à chaque feuille un index permet de trouver immédiatement toutes les pages où un sujet est traité. Cette astuce, qu'on aimerait retrouver plus souvent, évite au débutant la fastidieuse recherche de la règle X ou Y qu'il se rappelle vaguement avoir vue sans bien sûr pouvoir dire où.

Le matériel

Il est très beau ! Une fois de plus Victory Games fournit des cartes et des pions qui donnent envie de jouer. Malheureusement l'unique boîte de rangement est bien incapable de contenir les 2340 pions de Pacific War. Voyons un peu ce que représentent ces pions.

Les forces navales

Un pion représente un « capital ship » (porte-avions, porte-hydravions, cuirassé ou croiseur de bataille), deux navires de taille intermédiaire (porte-avions d'escorte, ou croiseurs) et six petits bâtiments (destroyers, bâtiments amphibies, ravitailleurs d'hydravions ou sous-marins). On trouve bien sûr des Américains et des Japonais, mais aussi des Anglais, des Australiens, des Néo-Zélandais, des Hollandais et même un Français.
A la mer, les unités navales sont regroupées en « Task Forces » de un à dix pions (avec un maximum de six capital ships).

Les forces aériennes

Un pion d'avions de combat représente quatre-vingt dix appareils, un pion d'avions de patrouille maritime représente quinze hydravions. Il y a cinq catégories d'appareils :

monomoteurs, bimoteurs, quadrimoteurs, avions embarqués, appareils de patrouille maritime. Dans un louable souci de simplicité les différents avions d'un même type n'ont pas été séparés (l'aviation d'un porte-avions est représentée par un seul pion qui regroupe chasseurs, bombardiers et torpilleurs). En revanche un système de niveau permet de prendre en compte les différences de qualité d'appareils et de pilotes. Ainsi quand débute la guerre les avions alliés sont de niveau 0 (le plus bas) ou 1, avions médiocres et pilotes débutants ou peu expérimentés, alors que les Japonais ont des avions niveau 1 et 2 (meilleurs avions, meilleurs pilotes). Sur la fin la situation est renversée, les avions nippons sont surclassés par leurs adversaires et alors que, par manque de pilotes, les Japonais envoient leurs recrues au combat dès qu'elles savent atterrir et décoller, les Américains grâce à un énorme effort d'instruction disposent de nouveaux pilotes déjà habiles.

Lorsque vous détectez une Task Force, suivant les circonstances et votre jet de dé, l'adversaire vous révélera :

— le nombre de pions de sa Task Force (à 50 % près) ;

— le nombre de capital ship, le nombre d'unités secondaires et s'il y a des porte-avions ;

— le nombre et le type de chaque unité de la Task Force.

L'autre grande trouvaille des règles est la notion d'opération qui définit :

— quelle va être la durée des combats ;

— quel joueur a l'initiative ;

— quel niveau de renseignements possède son adversaire.

En fonction du niveau de renseignement, les opérations peuvent être rangées en trois catégories.

● **Attaque surprise.** Le joueur ayant l'initiative possède un avantage considérable sur son adversaire, lequel ne peut commencer à jouer que s'il a détecté une unité ennemie. Exemple : Pearl Harbor.

● **Interception.** Les deux joueurs ont les mêmes possibilités. Exemple : bataille de la Mer de Corail.

● **Embuscade et embuscade avec porte-avions.** Le joueur qui a l'initiative est désavantagé vis à vis de son adversaire qui dispose d'une capacité de manœuvre nettement plus grande. Exemple : Midway.

Ce système d'opérations et d'initiative permet de donner aux joueurs une vision de la guerre très proche de celle qu'avaient Mc Arthur, Nimitz ou Yamamoto. C'est là une grande force de Pacific War.

Mark Hermann, l'ancien PDG de Victory Games, nous avait confié un jour que Pacific War était l'un de ses jeux préférés. En effet, ce « monster game » est un véritable diamant : parfaitement taillé par les meilleurs artisans, à l'eau très pure et aux multiples carats. Il est donc fascinant, cher et un brin intimidant. Mais il pourrait bien vous réserver quelques heureuses surprises...

Les forces terrestres

La taille des unités représentées va du bataillon à l'armée. Les types d'unités présentes sont : l'infanterie, les troupes de marines, les forces spéciales, le génie, les parachutistes et les blindés.

Ajoutons à la liste du matériel proposé deux très belles cartes de 55 cm x 80 cm (en papier hélas), des écrans qui regroupent les tables de combat et des fiches utilitaires.

Les rouages

Les règles sont séparées en deux parties : les règles relatives au combat et celles relatives aux opérations. Les premières décrivent ce qui se passe pendant un « battle cycle » ou tour de combat qui dure environ deux jours. Le mécanisme est simple, les joueurs déterminent aléatoirement quel camp joue en premier, ce joueur déplaçant alors ses unités et exécutant ses missions aériennes.

Une grande réussite de ce système est la détection dont les règles sont simples mais complètes. On ne peut en effet attaquer des navires que s'ils ont été détectés. Les tentatives de détection peuvent être effectuées par les deux joueurs pendant chaque phase de mouvement. Les navires n'ont souvent la possibilité de détecter des ennemis que dans leur propre hexagone. Les bâtiments équipés d'hydravions de reconnaissance et les avions de combat ont une capacité plus étendue ; les avions de patrouille maritime (PBY Catalina, Kawanishi H6 et H8) ont une capacité de détection très étendue et sont les seuls à pouvoir détecter à longue distance la nuit.

Les scénarios

Quatre types de scénarios sont proposés : les engagements, les batailles, les campagnes et les scénarios stratégiques.

● Les engagements sont prévus pour être joués en solitaire et rapidement (15-30 mn) au fur et à mesure que l'on progresse dans la compréhension des règles de combat. Ils permettent d'appliquer immédiatement les règles qui viennent d'être lues. Grâce à eux, peu de temps après avoir ouvert la boîte, vous pourrez lancer vos avions à l'attaque de Pearl Harbor pour infliger à l'Amérique la plus grande défaite navale de son histoire. Ne négligez pas les cinq engagements décrits, en échange ils vous donneront ces bonnes habitudes qui seront si utiles dans les scénarios suivants.

● Les batailles reproduisent les principales opérations aéronavales de la guerre. Elles sont prévues pour deux joueurs mais toutes se prêtent admirablement au jeu en solitaire et les deux dernières peuvent facilement être jouées à trois. D'un abord facile, toutes vous feront passer un excellent après-midi.

● Les batailles vous proposaient de jouer des opérations, les campagnes vous proposent, elles, de monter les vôtres. Elles permettent à deux joueurs ou plus, de partir à la conquête des Philippines ou de Guadalcanal. Les campagnes utilisent les règles de combat et celles d'opération, montrant ainsi toute la richesse du jeu.

● Enfin, les deux scénarios proposés sont de grande qualité, on peut regretter toutefois que le temps de jeu indiqué soit souvent fantaisiste. S'il est possible de jouer l'engagement n° 1 (Pearl Harbor) en 15 mn, faire la bataille de Leyte (bataille n° 8) en 3 heures relève du Livre des records. Quant au temps indiqué pour les campagnes il doit être tout bonnement multiplié par deux pour des vétérans et par trois pour des novices.

Conclusion

Pacific War n'appartient pas à cette race de monstres que l'on achète parce que le thème est engageant, dont on joue deux ou trois parties généralement avortées faute de temps et qu'on oublie sur une étagère parce qu'il est sacrément difficile de réunir les joueurs nécessaires pour The Longest Day, Empires in Arms, Fire in the East... Sans qu'en plein milieu de partie un ou plusieurs joueurs annoncent qu'ils ne peuvent continuer parce que :

— ils en ont marre (1)

— ils ont trop de travail (1)

— ils déménagent (1)

— tous leurs week-ends sont pris pendant quatre mois (1)

— Chantal Goya passe à la télé (1)

Grâce à sa souplesse Pacific War est un jeu auquel on peut revenir souvent. Vous disposez d'une après-midi : essayez donc de faire de Midway une des plus belles victoire de la Flotte impériale. Vous pouvez prolonger en soirée, débarquez donc dans le golfe de Leyte. Vous avez tout le week-end, lancez-vous dans la conquête de la Malaisie ou des Philippines. Vous pouvez jouer plusieurs week-ends en laissant la carte étalée, faites donc la campagne de Guadalcanal !

(1) rayer la mention inutile

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Victory Games
Année : 1985 (déjà !)
Type : jeu opérationnel
Matériel : 2340 pions. 2 cartes 55 cm x 80 cm. 1 livret de règles. 2 livrets de scénarios. 2 écrans avec tables de combat. 2 tableaux stratégiques. 1 tableau d'opération. Tableaux de Task Forces. 1 dé. 1 casier de rangement.

inspi wargame

(pour en savoir plus sur le sujet)

— *Le Survivant du Pacifique,* Georges Blond (Livre de Poche n° 799).

— *La guerre du Pacifique,* Ronald H. Spector (Albin Michel).

Jean-Marc Pinaud

Quelle stratégie pour Korean War ?



Nous avons déjà présenté ce jeu dans CB nº37, nous ne reviendrons donc pas sur les informations contenues dans ce précédent article. Cependant, nous avons demandé à l'un de nos « théoriciens maison » de vous exposer brièvement la problématique stratégique d'un wargame ayant pour thème le premier grand conflit « asiatique » de la guerre froide. Une analyse qui vous ouvrira peut-être de nouvelles perspective pour votre prochaine partie.

Guerre oubliée et incomprise, médiatiquement moins intéressante que la Guerre du Vietnam, la Guerre de Corée a pourtant fortement marqué l'Après-Guerre. La partition de la Corée a été scellée dans le sang, entérinant par ailleurs celle de notre voisin germanique. Pays des contrastes, la Corée reste, trente-six ans plus tard, une poudrière en puissance. L'énorme disparité socio-économique est génératrice de tensions non seulement entre le Nord et le Sud, mais aussi au sein même de ce pseudo miracle économique qu'est la Corée du Sud, qui tenta vainement de cacher les stigmates d'un profond malaise, le temps des Jeux Olympiques. Déclenché par les communistes, pour une réunification par la force, le conflit s'est soldé par un statu quo. On ne peut clamer la victoire d'un camp ou de l'autre, même s'il s'agit de l'une des rares tentatives presque réussies des Etats-Unis de stopper « l'expansionnisme rampant » des communistes !

Ni perdue, ni gagnée, cette guerre est remarquable pour plusieurs points :

— premier affrontement conventionnel entre grandes puissances à l'époque de l'ère nucléaire ;

— premier conflit limité de l'Après-Guerre ;

— seul conflit auquel les Nations Unies aient participé ;

— guerre de vétérans (anciens de la Seconde contre anciens de la Guerre de Libération).

Dans une première phase, les adversaires ont cherché une solution militaire ; dans la seconde, tant en raison des conditions mêmes du conflit, que de la situation internationale, les protagonistes n'ont plus tenté qu'à obtenir des avantages militaires significatifs pour les négociations qui se menaient par ailleurs.

Il est intéressant de constater que dans un premier temps (époque couverte par le wargame de Victory Games), le conflit s'est caractérisé par une très grande mobilité, pour se transformer par la suite en guerre de position. La Guerre de Corée est une parfaite illustration du principe de Clausewitz : la guerre comme instrument politique.

La campagne proposée par The Korean War pose le problème suivant : pouvait-on obtenir une victoire militaire en Corée ?

Les contraintes militaires

● **La logistique.** Elle est sans aucun doute le facteur discriminant, car :

— elle conditionne l'ampleur des opérations (nombre d'unités disponibles) ;

— elle détermine les capacités de combat (longueur des lignes de ravitaillement et priorité logistique accordée à celles-ci) ;

— seuls trois dépôts peuvent être créés, limitant ainsi le nombre d'axes de progression ;

— les axes de ravitaillement sont réduits et leurs sources n'ont pas toutes la même efficience ;

— les points de ravitaillement ne sont pas toujours en quantité suffisante, et leur disponibilité dicte le tempo des opérations ;

— la supériorité aérienne de l'O.N.U., peut quasiment interrompre le ravitaillement des troupes communistes, en dehors des périodes d'« initiative ».

● **La géographie.** Les axes de communication transversaux sont assez rares, renforçant le cloisonnement des régions est et ouest, de même que la chaine montagneuse qui coupe la péninsule en deux. Et la Corée n'est pas plus riche en routes Nord-Sud qu'Est-Ouest ! Par ailleurs le Nord présente une configuration très difficile à exploiter pour une armée moderne (donc pour l'O.N.U.), permettant par contre l'infiltration des troupes chinoises.

Aucun des deux camps n'a suffisamment de troupes, ni suffisamment de temps, pour élaborer et tenir un véritable front barrant la péninsule.

● **La supériorité navale de l'O.N.U..** Si son blitz sur Pusan échoue, ce qui est probable, le Nord Coréen doit s'attendre à une série de débarquements sur ses arrières. Il ne peut les ignorer, mais ne peut les prévenir tous. A moins d'avoir une attitude suicidaire, une division est nécessaire à la défense de Inchon, et une autre au moins à celle de Wonsan. En fait, le Nord Coréen devra rapatrier ses troupes du sud, car il laisse sinon à l'O.N.U. l'option de débarquer au sud du 38e parallèle (évitant ainsi une possible intervention chinoise), couper le ravitaillement, puis anéantir le reste de l'armée communiste. L'O.N.U. aurait ensuite toute latitude pour envahir le Nord en minimisant les effets d'une intervention chinoise.

De même, après l'intervention chinoise, et une fois la période d'initiative résolue (durant laquelle, le Communiste ne tient pas compte de la logistique), la menace des débarquements reste suspendue comme une Epée de Damoclès.

● **L'intervention chinoise.** Elle inhibe fortement toute action de l'O.N.U. dans le Nord. Il s'agit d'un facteur majeur, car lors de la période d'initiative résolue, le Communiste aura l'opportunité et le potentiel pour anéantir la puissance militaire de l'O.N.U. (surtout si l'O.N.U. a des problèmes de ravitaillement).

Les choix politiques

Les clés de la victoire. Petit rappel de règles avant d'aller plus loin : *Korean War* utilise un indicateur de la « tension internationale », qui dépend à la fois du niveau d'intervention de l'O.N.U., de la mobilisation US, et de son engagement sur le terrain. Si la tension internationale provoque la Troisième Guerre Mondiale, le joueur des Nations Unies perd. Pour obtenir la victoire militaire, il faut pour le Communiste occuper les six principales cités du Sud, et pour les Nations Unies, huit des dix cités du Nord. Sinon, le vainqueur est déterminé par un classique décompte de points de victoire (qui s'obtiennent chaque tour, par l'occupation des villes).

Victoire militaire ou victoire politique ? Hormis le blitz sur Pusan, qui présente d'emblée une opportunité à saisir, et avant d'élaborer toute stratégie, il est essentiel de se fixer un objectif clair et net, qui déterminera pour l'O.N.U., les besoins militaires, et pour le Communiste, son agressivité. L'objectif militaire est bien sûr le plus difficile.

L'engagement des Etats-Unis. Il faut être clair sur ce point, les Etats-Unis se battent au nom des Nations Unies, et supportent par conséquent la quasi totalité de l'effort de guerre. Les moyens militaires sont américains. Il est donc vital d'évaluer correctement les besoins (mobilisation), car tout excès se traduira par une tension internationale accrue, contre un accroissement en puissance négligeable.

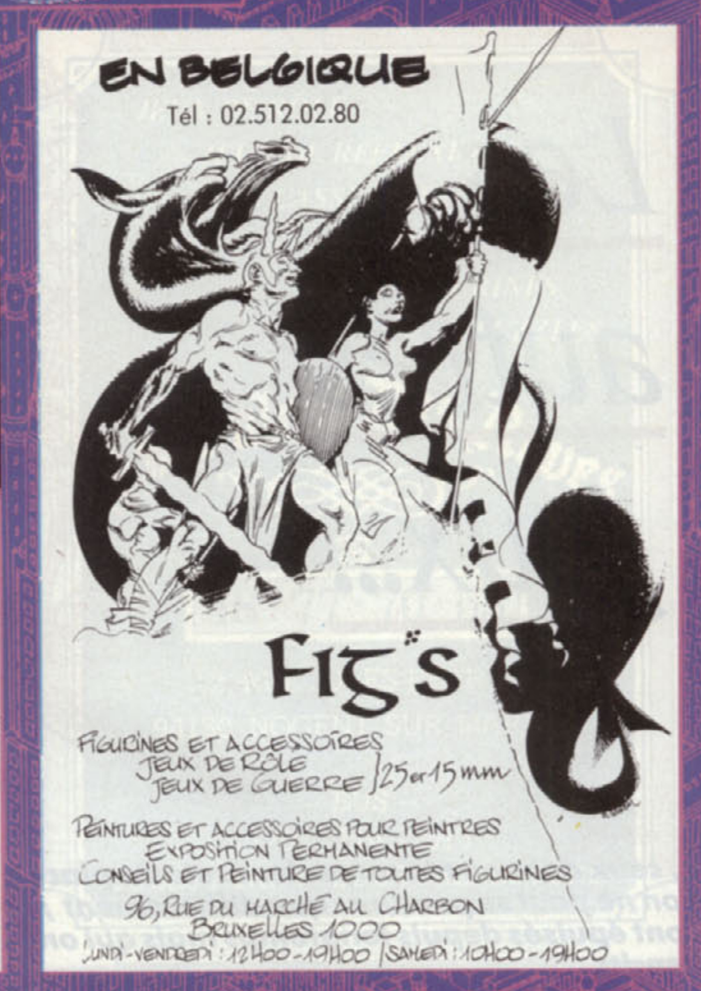
Le niveau d'intervention de l'O.N.U.. Comme pour l'engagement des Etats-Unis, il est fonction avant tout de l'objectif final : militaire ou politique.

Les options. Ampleur des renforts, conséquences des bombardements... En fait, à moins qu'une réelle occasion ne se présente, le potentiel momentané gagné sur le terrain coûte cher en politique. Elles ont essentiellement une fonction de dissuasion : inhiber l'adversaire en le soumettant à un chantage. Elles servent surtout au Communiste, pour augmenter la tension internationale.

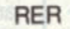
Synthèse

Le principal défaut de cette simulation est inhérent à l'Histoire elle-même ; les deux grandes surprises stratégiques de la guerre (Inchon et l'intervention chinoise) sont très difficiles à exploiter. Cependant dans une certaine mesure l'impossibilité de refaire Inchon compense la connaissance de l'intervention chinoise. La situation générale est très intéressante, les deux camps ayant tour à tour l'initiative stratégique. The Korean War est un véritable champ d'expérimentation de guerre de manœuvre. La victoire militaire est très difficile à obtenir, et malgré la grande diversité de déroulement des parties, la fin rejoint souvent la réalité historique, statu quo sur le 38e parallèle.

Bruno Butaud



EN BELGIQUE
Tél : 02.512.02.80
FIG'S
FIGURINES ET ACCESSOIRES
JEUX DE RÔLE
JEUX DE GUERRE 25 et 15 mm
PEINTURES ET ACCESSOIRES POUR PEINTRES
EXPOSITION PERMANENTE
CONSEILS ET PEINTURE DE TOUTES FIGURINES
96, RUE DU MARCHÉ AU CHARBON
BRUXELLES 1000
LUNDI-VENDREDI : 12H00-19H00 / SAMEDI : 10H00-19H00





HIC!

Les autres jeux...



... ceux dont on n'a pu parler faute de place ; ceux que l'on ne peut se procurer que difficilement ; ceux qui sont épuisés depuis longtemps mais qui ont marqué les esprits.

L'immensité et la très longue histoire du continent asiatique font qu'il y a là matière inépuisable à de passionnants wargames. Et, effectivement, les éditeurs ont exploité certains thèmes. Assez peu cependant, surtout lorsqu'on considère la part faite aux périodes « phares » (2ème GM, Guerre civile américaine, guerres napoléoniennes), et la richesse des sujets « asiatiques » qui restent à couvrir. A titre de rappel, voici une liste (non exhaustive, bien sûr !) des principaux titres ayant vu le jour depuis une quinzaine d'années. La plupart d'entre-eux sont maintenant épuisés, je pense tout particulièrement aux productions de la très regrettée firme SPI, mais ce ne sont pas les seuls... D'autres, s'ils ne sont pas introuvables, sont à commander aux USA ; ainsi en est-il des jeux en encart des revues « Strategy & Tactics » ou « The Wargamer ». Vous trouverez toutes les adresses en page 18 du numéro 45 de Casus Belli. Dans tous les cas, n'hésitez pas non plus à fouiner dans les boutiques, les petites annonces, les clubs ou... chez vos amis ! On y trouve bien souvent des trésors.

Pour l'Antiquité et le Moyen Âge, je n'ai réussi à retrouver la trace que de quatre jeux. **Warring States** (Simulations Canada) et **Les Sept Royaumes Combattants** (Jeux Actuels) traitent, sur le mode du jeu d'alliances, de l'unification de la Chine au IIIe siècle avant J.C. **Scourge of God** — « fléau de Dieu » — (Simulations Canada) a pour cadre l'Eurasie du XIIIe siècle, celle des invasions mongoles, conduites dans un premier temps par le tristement célèbre Genghis Khan. Enfin Samourai (Avalon Hill) nous plonge, toujours sur le mode du jeu d'alliances, dans les luttes féodales au Japon de l'ère du Shogunat (du XIIe au XVIIe siècle). Le thème est ici le même que celui de Shogun, le jeu de plateau.

Faisons un grand bond en avant (!) jusqu'au XIXe siècle et à la première moitié du XXe. L'Asie est colonisée par des puissances étrangères et doit alors subir toutes les humiliations. **Indian Mutiny** (S&T n°121) voit l'Inde se révolter contre les Britanniques en 1857. Cela se terminera dans un bain de sang. Nos cousins d'Outre-Manche savent y faire... Mais la nation la plus odieusement souillée fut sans conteste la Chine (à quand un jeu sur la sordide Guerre de l'Opium ?). **Manchu** (S&T n°116) traite de la révolte de la secte des Taï Pings entre 1852 et 1868. Ceux-ci voulaient en finir avec le régime impérial mandchou qu'ils accusaient, à juste titre, de corruption et de brader le pays aux impérialistes occidentaux. Cette révolte se doublait d'une tentative de révolution sociale et d'une volonté d'en finir avec une dynastie d'origine étrangère que les Chinois n'avaient jamais totalement acceptée. Rappelons que ce conflit compte certainement parmi les deux ou trois plus meurtriers de toute l'histoire de l'humanité (entre trente et quarante millions de morts)... A l'aube de notre siècle, une nouvelle révolte éclate. Elle est semblable en de nombreux points à la précédente, mais la secte qui en prend la tête est maintenant celle des « Boxers », ainsi nommés par les Occidentaux car composée essentiellement d'adeptes du Kung Fu ! Le thème fut popularisé par Hollywood dans « Les 55 jours de Pékin », et... édité en encart de Strategy & Tactics sous le nom de **Siege of Peking.** Dans les années trente, la Chine était devenue le repaire de tous les aventuriers et trafiquants de la planète ; Chicago faisait pâle figure en comparaison. C'est ce que **Shangaï Trader** (Panther Games) nous propose de découvrir. Enfin, ce malheureux pays n'était pas au bout de ses peines, et une terrible épreuve l'attendait encore : l'invasion japonaise. Les débuts de cette invasion sont étudiés dans **China Incident,** paru dans The Wargamer. Quelques années plus tard, le Japon s'attaquait au reste du continent et s'emparait — entre autre — de la Malaisie et de **Singapour** (S&T). Continuant sur sa lancée, il s'emparait des Indes néerlandaises (l'actuelle Indonésie). Pour illustrer cette conquête, le Cercle de Stratégie éditait il y a quelques mois un dossier **Mer de Java** (Socomer) comprenant des scénarios pour Squad Leader, Air Force et Amirauté. Mais revenons en arrière pour aborder la Guerre russo-japonaise de 1905. Pour la première fois, le Japon modernisé et occidentalisé trente cinq ans auparavant se heurtait à une puissance occidentale et... la battait à plate couture, devenant ainsi la première et alors unique grande puissance coloniale non occidentale. C'est ce que nous montrent **Red Sun Rising** (SPI) et **Mukden** (GDW).

Après la Seconde Guerre Mondiale, le continent asiatique fut le premier à faire les frais de la guerre froide, laquelle se plaqua le plus souvent sur des guerres d'indépendance. Ce fut tout d'abord la Guerre d'Indochine qui se termina comme chacun sait à **Dien Bien Phu** (Jeux Descartes), bataille également reproduite par GDW sous le nom de **Operation Citadel.** Rappelons que Casus Belli a publié dans le n°47 un petit wargame tactique sur cette guerre : **Sentiers Obscurs.** Entre temps s'était déroulée la Guerre de Corée, que l'on retrouve dans **Korea, the mobile war** (S&T n°111). Les Français partis d'Indochine, la région fut à nouveau embrasée par la guerre, maintenant appelée « du Vietnam », et les Américains faillirent, eux aussi, y connaître leur Dien Bien Phu à Khe Sanh, ce que nous montre **Fallen Eagle** (The Wargamer n°62). **First Team** (The Wargamer n°56) est un jeu en solo sur une des principales opérations aéromobiles d'alors. Et puis il convient de citer la toute dernière production de GDW, **Test of Arms** (voir la Tête d'affiche dans CB 50). Le jeu contient des scénarios pour les guerres de Corée, d'Indochine, du Vietnam, mais aussi d'Afghanistan ainsi que sur le conflit indo-pakistanais. L'hypothèse d'un règlement de comptes entre les deux frères ennemis du communisme que sont la Chine et l'URSS fut retenue par SPI qui publia **The China War** en 1979. Enfin, comment ne pas terminer avec **7th Fleet** ? La super(be)-production de Victory Games est doublement originale. Elle est la seule de toute notre liste à servir de support à un jeu naval, et elle nous présente de passionnantes et terrifiantes perspectives futures : 3e guerre mondiale, nouvelle guerre de Corée, conflit sino-soviétique, guerre civile aux Philippines, attaque chinoise sur Taïwan, etc. A suivre ?

Laurent Henninger



Les fanas de tactique militaire contemporaine ont tous lu les deux superbes best-sellers de Tom Clancy : « Octobre Rouge » et « Tempête Rouge »[1]. Alliant une parfaite maîtrise de leur sujet et un suspens à couper le souffle, ces ouvrages se doivent de figurer dans toutes les bibliothèques des wargameurs qui se respectent ! TSR vient d'en tirer deux jeux « de plateau » que l'on pourrait également baptiser « wargames familiaux », tout comme les excellentes productions de Milton Bradley[2].

The Hunt For Red October



Contrairement à ce que l'on peut penser, il s'agit d'un jeu naval à l'échelle de l'Atlantique nord et n'oppose pas seulement le sous-marin vedette du roman de Tom Clancy à ses poursuivants. Si l'un des scénarios retrace son aventure, les sept autres confrontent les marines de l'OTAN et de l'URSS. Le jeu couvre en fait un thème dépassant largement le cadre du roman.

Le matériel est de grande qualité et très agréable tant à manipuler que par son aspect graphique. Les tableaux sont grands, aérés, et clairs. La carte est vaste et réaliste. Au premier abord, il s'agit d'un jeu destiné aux novices. C'est d'ailleurs le but avoué de TSR. Mais c'est aussi un jeu de finesse tactique aux options nombreuses. Nous allons le voir : simple mais pas simpliste.

Séquence de jeu classique

Globalement articulée sur les phases classiques mouvement / détection / combat, elle est plus précisément découpée en six phases, à savoir :
1) Initiative : la détermination est aléatoire avec un léger avantage à l'OTAN.
2) Premier mouvement naval : le joueur ayant l'initiative déplace ses navires.
3) Deuxième mouvement naval : l'autre joueur déplace les siens (avoir l'initiative permet de faire jouer l'adversaire en premier ou non selon la situation tactique la plus avantageuse).
4) Mouvement aérien : les avions effectuent leur trajet sur leurs objectifs, chaque joueur déplaçant un nombre limité d'avions (de son choix) alternativement avec l'autre jusqu'à épuisement réciproque.
5) Combats : navals, aériens et aéro-navals avec report sur un tableau de bataille ad hoc.
6) Fin du tour : retour des avions à leurs bases et récupération des marqueurs de détection.

Mouvement par zones

Les navires se déplacent de trois zones au maximum. Une pénalité s'applique à ceux qui sont endommagés. Les Task Forces (TF) sont signalées sur la carte par des pions spéciaux. Les éléments qui les constituent sont gérés sur un tableau spécial tenant compte de la répartition entre les missions ASM (Anti-Sous-Marin) et AA (Anti-Aériennes) protégeant le « centre », c'est-à-dire les unités les plus importantes. Les avions se déplacent de une, quatre ou huit zones « aller » et autant au retour, selon qu'ils sont à court, moyen ou long rayon d'action.

Détecter l'adversaire...

Les pièces sont cachées à l'adversaire tant qu'elles ne sont pas détectées. Enchâssées verticalement sur un petit socle, elles ne présentent à l'autre joueur que leur face uniforme (symboles OTAN ou URSS), gardant côté propriétaire leur silhouette et leurs valeurs. Pour détecter une pièce (ce qui entraîne sa révélation) il faut être dans la même zone qu'elle et obtenir sur 1d10 un score égal ou inférieur à la valeur de détection du navire chercheur. Toutefois, chaque tentative de détection coûte un « marqueur de détection » dont chaque joueur dispose en nombre limité, variable selon les tours. Ces marqueurs limitent ainsi les possibilités de recherche et obligent à faire des choix souvent décisifs. Système simple, efficace et tout à fait adéquat.

Allez vous battre ailleurs

Les affrontements ont lieu entre forces présentes dans une même zone . Le temps de la résolution des combats, les pièces sont retirées de la carte et placées sur un tableau spécial (genre *Bismarck*, de Avalon Hill). Les joueurs disposent leurs navires en fonction de la position qu'ils occupent dans la TF (écrans ASM ou AA ou centre) et selon qu'ils attaquent en premier ou en second, sachant que les unités attaquant en premier seront automatiquement détectées pour celles de l'ennemi qui attaquent en second. Ce mécanisme permet quelques astuces intéressantes.

Conclusions

Huit scénarios sont proposés dont la simulation de la chasse à l'*Octobre Rouge*. Des règles optionnelles permettant d'affiner certains mécanismes et de prendre en compte des facteurs intéressants sont ajoutées aux règles de base. Je vous conseille de les utiliser, car toutes améliorent le niveau de jeu sans le compliquer vraiment davantage. A ce propos, inutile de chercher à inventer des règles nouvelles ou à modifier celles qui existent. Le jeu est très bien tel quel et n'a pas d'autre prétention que le divertissement « initiatique ». Il s'adresse aux débutants curieux et atteint pleinement son objectif. Il ne vise pas les mêmes buts que *Harpoon* (GDW) et ne concerne naturellement pas le même public. Dans son genre, il constitue une œuvre méritoire. Je me demande même si le titre de « meilleur wargame naval de l'année » ne devrait pas lui revenir. Réussir un tel tour de force d'équilibre, de souplesse, de simplicité et de réalisme n'est pas à la portée du premier concepteur venu. Pour ma part, messieurs de TSR, chapeau !

Jean-Baptiste Dreyfus

FICHE TECHNIQUE

The Hunt For Red October
Editeur : *TSR et US Naval Institute*
Auteur : *Douglas Niles*
Thème : *guerre navale en Atlantique de nos jours*
Matériel : *144 navires, une cinquantaine d'escadrilles, une carte rigide à 3 panneaux, un tableau de bataille tactique, 2 tableaux de gestion de Task Forces (OTAN/URSS), 2 dés à 10 faces, 2 dés à 6 faces.*
Pour information : jouer le scénario n° 8 (de campagne) demande neuf heures de jeu...
Prix : *environ 175F.*

Red Storm Rising
Editeur : *TSR.*
Thème : *3e Guerre Mondiale en Allemagne de l'Ouest*
Matériel : *1 carte d'opérations terrestres, 1 carte d'opérations aériennes, 144 unités terrestres, 84 unités aériennes, 72 marqueurs, 2 fascicules de règles (base et avancées), 2 dés à 10 faces.*
Durée : *trois heures (règles avancées), dix heures (avec « The Hunt... »).*
Echelon : *division/brigade.*
Prix : *environ 200 F.*

Red Storm Rising



Red Storm Rising simule, avec une époustouflante simplicité, la 3e Guerre Mondiale en Europe, plus précisément en son point le plus sensible : la RFA.

Je n'aime pas beaucoup donner des appréciations sur le matériel de jeu, sauf s'il est très laid. Ou très beau, et c'est le cas ici. La carte est vraiment réussie et les pions... Ah, les pions ! On dirait des modèles réduits tant les silhouettes, grandes et détaillées, sont précises et agréablement colorées. Rien qu'en regardant la carte et les pions, vous aurez envie de jouer, quel que soit votre niveau d'approche du wargame.

Enchassées verticalement sur des socles en plastique, les unités terrestres portent au verso, côté adversaire, soit le symbole de l'OTAN sur fond bleu, soit celui du Pacte de Varsovie sur fond rouge. Même si vous savez où sont les forces de l'adversaire, vous ignorez leur type et leur force exacte jusqu'au moment du combat. Les unités aériennes (innovation par rapport à The Hunt For Red October) comportent une face « pleine puissance » et une face « puissance réduite ». L'incertitude aérienne réside dans le mode alternatif de mise en place des pions (voir plus loin).

Red Storm Rising est un vrai chef-d'œuvre, et je pèse mes mots. Equilibre de simplicité, de finesse et de réalisme, c'est un jeu de simulation et un vrai wargame. Il est conçu pour ne pas rebuter les néophytes et les débutants, tout en défiant les vétérans. Avant même d'aller plus loin, je vous le dis comme je le pense : jouez à Red Storm Rising, vous ne le regretterez pas.

Le système de base

Les règles sont divisées en deux fascicules. Le premier enseigne les règles de base, le second les règles avancées.

Comme le jeu ne comprend qu'un seul scénario (avec variation du nombre de tours), les règles de base expliquent d'abord la mise en place. Le débutant a ainsi l'occasion de manipuler dès le départ ses magnifiques pièces. Logiquement disposées et très pédagogiques, les règles définissent ensuite la séquence de jeu qui n'est pas banale puisque l'on a d'abord les attaques puis les mouvements du Pacte, suivis des mouvements puis des attaques de l'OTAN. En d'autres termes, la séquence de jeu oblige le Pacte a prendre l'offensive alors que l'OTAN sera tenu à la défensive souple, conformément aux doctrines en vigueur dans les deux camps. Bien vu. Les règles de base portent ensuite sur le mouvement. Red Storm Rising étant un jeu à grandes cases irrégulières, le mouvement est de deux cases au maximum pour toutes les unités terrestres. Il peut être de quatre cases si l'unité commence et termine son mouvement sans jamais être au contact de l'ennemi. Le combat a lieu entre unités situées dans des cases adjacentes.

Comme je le disais plus haut, les pions ne présentent à l'adversaire qu'une face uniforme qui laisse dans l'ignorance jusqu'au moment de la résolution des combats. Cette dimension intéressante et simple de l'incertitude de l'engagement donne un piquant, certes limité, mais suffisant pour entretenir le doute et influer sur la répartition des moyens. La résolution des combats est fondée sur le système du nombre critique : faire autant ou moins que la valeur de combat de l'unité attaquante pour réussir un coup au but. Outre que ce système ne laisse substituer qu'une seule valeur sur les pions, il évite également de recourir à une table de résolution, toujours effrayante pour les débutants.

Les unités peuvent encaisser aucun, un ou deux coups au but avant élimination. Les dégâts sont signalés par des petites tirettes à coincer entre les deux faces d'un pion, système novateur et pratique, identique à celui de The Hunt For Red October. La retraite après combat s'appuie sur le principe simple qu'il faut s'éloigner de tout adversaire et en direction de son bord de carte. L'élimination sanctionne les unités ne pouvant respecter les règles de retraite.

A noter un point très intéressant : il ne peut y avoir que deux unités par case (d'ailleurs, à ce sujet, la règle ne précise pas très bien si la limite est applicable à tout moment ou non ; toutefois, dans les règles aériennes, des données laissent à penser qu'elle ne l'est pas pendant les mouvements). L'une d'elles doit être devant l'autre. En cas d'élimination de l'adversaire, la deuxième unité (celle qui est « derrière ») peut s'avancer dans la case laissée vacante et attaquer immédiatement les unités avec lesquelles elle vient en contact : schéma simple et réaliste du principe de l'exploitation.

Les règles avancées

Bon, vous connaissez le gros des règles de base, c'est-à-dire tout ce qui est nécessaire et suffisant pour jouer. En prenant maintenant le fascicule des règles avancées, vous verrez qu'il est divisé en trois parties.

1) Précisions et adjonctions concernant les règles de base : elles restent toutes valables, mais elles sont agrémentées de détails intéressants. Ainsi vous pouvez soutenir (par des appuis organiques de corps d'armée) certaines de vos unités : artillerie, blindés, génie, moyens chimiques. Ajoutez une tirette de plus sur votre pion selon le soutien accordé, et la valeur de combat de votre unité se trouve augmentée. C'est une manière simple et réaliste d'exprimer le principe de l'appui-feu ou du soutien génie. Apparaissent également les parachutistes et les aéromobiles dont le seul véritable atout est d'entrer en jeu par les airs.

2) Le jeu aérien : il nécessite de mettre en place la carte des opérations aériennes. Au centre, la carte d'opérations terrestres est reproduite en réduction mais sans les cases. Elle est divisée en deux secteurs aériens : nord et sud. De part et d'autre de cette carte deux *displays* (tableaux de répartition) permettant de placer les unités aériennes selon leur mission. Le champ de bataille étant étroit, les avions n'ont pas de potentiel de mouvement. Ils sont placés sur la carte aérienne selon leurs missions, c'est tout. La séquence de jeu aérien prend place avant la séquence de jeu terrestre et comprend deux phases :

a) Mise en place des avions et hélicoptères dans les deux secteurs (car vous devez obligatoirement attribuer au moins 1/4 des forces totales intervenant dans le tour au secteur bénéficiant du soutien aérien le plus faible).

b) Résolution des combats : elle a lieu comme pour les combats terrestres. Vous pouvez livrer des combats air-air pour avoir la supériorité aérienne, faire de l'appui tactique et contrôler l'activité aérienne avec des AWACS(3). Les avions et les hélicoptères permettent de soutenir vos unités terrestres en intervenant sur le champ de bataille.

3) Règles optionnelles : elles concernent les munitions chimiques, permettent de modifier l'ordre des mouvements et des combats dans la séquence de jeu, de placer des ponts.

Combinez The Hunt... et Red Storm...

Bien entendu, l'auteur a prévu de jouer conjointement la guerre navale et la guerre aéroterrestre. L'enjeu est naturellement l'arrivée en RFA des renforts américains (six divisions dont deux blindées) et convoyés via l'Atlantique. Le transfert d'unités aériennes d'un jeu à l'autre est également possible, un pion Red Storm valant deux pions The Hunt... L'opération « Gloire Polaire », c'est-à-dire la capture de l'Islande par les Soviétiques est prise en compte, de même que la chute du Danemark (qui a lieu si l'OTAN n'a plus de forces au nord-est de l'Elbe).

Conclusion

Red Storm Rising peut se jouer à plusieurs, ce qui est tout-à-fait recommandé si on le joue conjointement à The Hunt For Red October. Un excellent jeu dont la simplicité n'a d'égale que la justesse du système autorisant une vraie simulation. Simple, mais pas simpliste, débutants et vétérans y trouveront un grand intérêt et ne pourront ni être déçus ni se lasser.

Jean-Baptiste Dreyfus

(1) « Octobre Rouge » et « Tempête Rouge », de Tom Clancy, aux éditions Albin Michel (et depuis peu au Livre de Poche).
2) cf Shôgun in CB n°50.
3) Avions de contrôle électronique et d'alerte avancée.

Comment peindre rapidement une armée



Moins coûteux, le 15mm se peint en peu de temps, tout en faisant impression grâce à l'effet du nombre.
Toutefois, avec l'habitude, les joueurs en arrivent parfois à de véritables prouesses dans le détail.





En 25mm, le soin demandé est compensé par le plus petit nombre de figurines dans une unité. Mais il vaudra mieux apprendre la technique du lavis...

Le jeu de guerre avec figurines est un loisir en pleine expansion qui doit son succès à la multiplication des manifestations publiques et au dynamisme des clubs. Malheureusement, plus que tout autre hobby, ce jeu nécessite un matériel bien long à se procurer : une armée peinte prête à jouer. En effet, une fois l'époque, la nationalité, la composition de l'armée, l'échelle du jeu choisies, il faut trouver les figurines appropriées, les acheter, et enfin, dernière étape avant la phase du jeu, il faut peindre ses troupes dans les plus brefs délais. Et hélas, c'est souvent à ce stade qu'un blocage se produit, suffisamment conséquent pour que nombre de joueurs potentiels s'abstiennent de s'investir dans ce type de jeu. Il est vrai que peindre plusieurs centaines de figurines prend beaucoup de temps et que le résultat est souvent décevant pour le joueur lui-même et les spectateurs. Certains joueurs ont résolu le problème en confiant ce travail à un professionnel, garantie totale d'un excellent résultat dans des délais minimes, mais qui nécessite cependant, et c'est bien normal, une dépense supplémentaire que tous ne peuvent se permettre. D'autres refusent tout simplement de passer l'obstacle et utilisent des armées non peintes, ce qui gâche le plaisir de l'œil et dénature complètement le jeu avec figurines dont une composante majeure reste la dimension esthétique.

Pourtant la peinture de quelques centaines de figurines, pour fastidieuse qu'elle puisse paraître, peut en soi constituer un loisir passionnant si les mauvais côtés sont minimisés et quelques trucs connus pour en favoriser la réalisation.

Examinons d'abord le matériel dont vous aurez besoin pour peindre vos figurines.

Couleurs et matières

La plupart d'entre vous utilise les pots Enamel destinés en principe aux maquettes plastique. Cela ne pose pas de problème si ce n'est qu'il faut éviter les couleurs brillantes, plus épaisses que les autres. De plus toutes les combinaisons de couleurs ne sont pas possibles, et le mélange des Enamel donne des résultats inattendus qui nécessite une bonne expérience pratique pour en exploiter toutes les possibilités et réaliser les couleurs réalistes que la gamme des pots ne comprend pas. N'hésitez pas non plus à compléter les couleurs mates par celles de la gamme satinée. Dans tous les cas, mélangez bien vos pots avec un vieux pinceau, un petit morceau de bois ou un vieux stylo. L'ensemble doit vous paraître homogène. Trop souvent seule la couche superficielle du pot est utilisée, et comme elle manque de pigments, le résultat est trop transparent, fade et de surcroît ne tiendra pas longtemps.

De plus en plus de joueurs utilisent la peinture acrylique. Elle a l'avantage de proposer une plus grande gamme de teintes, notamment par le biais des mélanges, faciles à faire car les couleurs de base sont « pures ». Vous pouvez utiliser les pots Ral Partha, Citadel ou les tubes classiques disponibles chez un marchand de matériel pour Beaux Arts. Pour effectuer les mélanges, utilisez une palette (spéciale ou une simple feuille de papier).

Attention : l'acrylique (peinture à l'eau) sèche aussi vite que la gouache et n'est pas réutilisable une fois sèche.

Quelque soit la peinture choisie, n'hésitez surtout pas à mélanger les couleurs pour obtenir des tons moins criards, plus réalistes : un assortiment de marrons, de beiges, ou de gris rend souvent mieux que des verts, bleus, jaunes et rouges mis ensemble.

Dans tous les cas n'oubliez pas de vernir les figurines finies. C'est absolument indispensable ! Utilisez du vernis au pinceau ou à bombe, mat ou à la limite satiné.

Entre l'œil et la figurine : le pinceau

Même s'il est valorisant de posséder tous les types de pinceaux depuis le 000 jusqu'au 4, je vous conseille plutôt de n'en avoir que trois ou quatre bien choisis. Pour tout ce qui est travail de sous-couche ou grande surface, un nº 2 ou 3 à poils longs convient très bien. Pour l'essentiel de la peinture utilisez : en 25 mm, un nº 1 ou 2 poils longs, et en 15 mm un nº 0 ou 1. Réservez les tous petits, comme les 00, pour les retouches, les sangles pas trop larges, les détails divers, car ils sont faciles à corner. De

préférence, choisissez des pinceaux en poils de martre.
De plus n'oubliez jamais que le pinceau ne se manie pas comme un stylo, et que ce n'est pas la petitesse de votre outil qui vous permettra de réussir de jolis détails, mais tout simplement votre doigté et la précision de votre trait. Tous les pinceaux ayant une pointe, vous pouvez réaliser des yeux aussi bien avec un n° 2 qu'avec un n°000. D'autre part, comme ils sont chers, sachez les économiser en évitant d'écraser la pointe, comme en ne passant la couleur que dans un sens à la fois (haut en bas, gauche à droite ou réciproquement). Nettoyez-les toujours entre deux couleurs : à l'eau pour l'acrylique et avant qu'un dépôt sec ne se forme à la base des poils, ou au white spirit ou trichloréthylène pour l'Enamel ; dans ce dernier cas, quand le travail de peinture est fini, lavez les poils à l'eau savonneuse et rincez.

Avant de commencer

Les figurines de jeux de guerre se peignant par groupe, un léger point de colle sur un bout de carton permet de les tenir à la base sans avoir à se salir, ni à gâcher votre peinture.

Vous êtes de plus en plus nombreux à vouloir vous lancer dans la pratique du wargame avec figurines (encore appelé « jeu d'Histoire »). Or, si un tel hobby procure beaucoup de satisfactions, force est de constater que les réticences qui entravent son développement sont bien réelles. Les deux principales : le prix d'une armée entière, et sa mise en peinture... Michel Gauthey a défriché pour vous ce dernier obstacle, moins méchant qu'il n'en a l'air.

La plupart des figurines sont à ébarber, c'est-à-dire qu'il faut enlever les résidus de métal dus au moulage. Utilisez pour cela un couteau, un cutter ou une petite lime à métaux. et grattez.
Avant de coller des armes sur les figurines, grattez bien les deux surfaces qui vont être en contact afin que la colle adhère mieux. Utilisez de la colle cyanolite et/ou de l'Alradite rapide.
A cette étape de notre propos, il convient de distinguer les échelles de jeu, soit essentiellement le 15 mm et le 25 mm. Pour chacune, je conseille d'utiliser une technique différente puisque l'intérêt esthétique de ces deux types d'armée est presque contradictoire.

Le 15 mm : l'effet de masse

Cette échelle connait une vogue croissante dans toutes les époques de jeu anté-XXe siècle. Très souvent, l'intérêt est économique (elle est moins chère) mais aussi, elle permet de doubler les effectifs habituels. L'effet esthétique qu'il faut rendre est alors essentiellement celui de masse, puisque le spectateur tout comme le joueur s'attardera moins à vérifier la couleur du bouton de manchette de l'officier que l'effet que donnera l'unité au complet.
Peignez une unité ou un bataillon entier à la fois, ou toutes les figurines de l'armée qui ont des couleurs « parentes », cela accélérera votre vitesse de production. De vingt à quarante à la fois est un bon nombre.
En matière de peinture de figurine, un principe existe qui veut que plus le sujet est petit, plus le contraste doit être accentué. C'est fort logique car à cette échelle l'œil a du mal à saisir le détail, alors que les oppositions de tons et de couleurs sont immédiatement perçues.
C'est pourquoi je préconise d'utiliser comme couleur de sous-couche un noir mat, un gris très foncé, voire un marron très sombre ou un bleu nuit dans certains cas, selon la couleur dominante de votre armée ou du type de couleur que vous avez en main. Utilisez l'Enamel, l'acrylique au pinceau ou à la bombe, pourvu que la couche ne soit pas trop épaisse au point de noyer les détails.
Une fois la première couche bien sèche, sélectionnez la couleur principale, celle du vêtement ou de l'armure et badigeonnez vos figurines. Pour forcer le contraste comme pour donner du relief à la figurine, enduisez bien votre pinceau puis séchez-le sur le pot ou votre palette de telle façon que la peinture ne soit pas coulante, mais que le pinceau reste imbibé. Frotter ensuite le corps (pas la pointe) de votre pinceau sur la figurine en essayant de rester dans le sens haut vers le bas. C'est la technique du pinceau sec. Elle permet, en un seul passage, de poser une couleur tout en créant le relief par contraste avec les plis de vêtement ou les creux de l'armure qui resteront de la couleur de la sous-couche. Appliquez cette technique pour chaque couleur en commençant par le corps et en finissant par les extrémités (mains, pieds, tête).
Quand vous entamez une couleur, faites toutes vos figurines : vous gagnez du temps en évitant les manipulations, préparations et nettoyages que vous êtes contraint de faire en peignant figurine par figurine.
Ne vous souciez pas de l'effet décevant de vos premières couleurs, votre œuvre ne prendra bonne apparence qu'après la pose de la couleur chair. Pour le rendu de la peau vous pouvez négliger le pinceau sec pour bien enduire au contraire les parties à peindre, c'est une question de goût.
Maintenant que toutes vos couleurs sont appliquées, l'unité a déjà une certaine allure et vous n'avez donné que quelques coups de pinceau. C'est le moment (et pas avant) de corriger vos éventuelles erreurs et imperfections.
Vous finirez en peignant les sangles, ceinturons, gardes d'épée, et autres détails qu'il s'agit là de réaliser sans baver sur le travail précédent. N'employez que les couleurs qui apporteront un « plus » à l'ensemble en ajoutant un contraste ou un complément indispensable. Laissez de côté les yeux, boucles de ceinture, boutons, à moins d'être certains de votre dextérité.
Si vous êtes courageux et qu'il vous reste du temps pour fignoler votre armée, il est possible d'éclaircir les grandes pièces de tissu ou les armures. Il suffit de reprendre leur couleur mélangée avec du blanc ou toute autre couleur claire qui ne dénaturera pas la couleur de base afin d'obtenir un ou deux tons plus clairs, et passer une simple touche de peinture aux endroits qui accrochent naturellement la lumière (épaules, dos, ventre, quelque fois bras) ; vous rajouterez du contraste et du relief.

Le 25 mm ou le 20 mm plastique : le souci du détail

Le 25 mm reste l'échelle qui permet le mieux de s'exprimer aux peintres. Les chefs-d'œuvre, s'ils sont rares, sont très appréciés et remarquables de fignolage. Toutefois, comme le sujet de cet article est d'aider les « laborieux du pinceau », je propose une technique simple mais efficace, qui permette tout de même en un temps record d'habiller une armée de façon présentable. Pour cela travaillez avec une vingtaine de figurines, pas plus, sélectionnées parmi celles qui ont les mêmes couleurs principales.
Puis il faut les peindre en blanc mat soit avec de l'Enamel bien mélangé, soit avec de l'acrylique. Pour les figurines plastique, utilisez un enduit comme il est indiqué dans Casus 45 (p. 83-84).
Une fois que tout est bien sec, utilisez une palette (aussi bien pour l'acrylique que pour l'Enamel) afin de faire un lavis : commencez par la couleur dominante de la figurine, souvent les vêtements ou les armures, si ce n'est la peau de certains barbares. Sélectionnez une couleur un ton plus foncé que celle que vous désirez voir appliquée. A cette fin peut-être serez-vous amené à effectuer un mélange. Ensuite délayez cette couleur sur la palette (ou une feuille de papier) avec du diluant spécial ou celui qui sert à nettoyer vos pinceaux pour les Enamel, avec de l'eau pour l'acrylique. La précision du dosage viendra avec l'expérience. Il s'agit d'obtenir une teinte variable, les pigments se concentrant dans les creux de la figurine, ce qui crée un relief.
Deux petits trucs avant d'effectuer vos essais : en séchant, la couleur éclaircit souvent (surtout l'acrylique), d'autre part votre pinceau doit bien être humecté à la limite du « dégoulinage » sans jamais toutefois atteindre ce stade. Avant de passer à une autre couleur, il faut que la précédente soit en partie sèche ou en tous cas bien séparée par une partie non peinte. Avec la même technique, couvrez toutes les surfaces importantes (mains et visage compris). Pour la dernière étape, les figurines doivent être bien sèches, puisqu'il s'agit de faire les retouches et les détails tels que les sangles, les yeux, les armoiries...
Ces quelques conseils visent à éclairer ceux d'entre vous qui peinent devant leurs bouts de plomb nu, comme les joueurs confirmés toujours à l'affût d'idées. Toutefois si vous avez l'habitude de peindre d'une certaine façon et que le résultat vous convient, gardez vos méthodes car après tout le but à atteindre n'est-il pas avant tout de se faire plaisir ? Mais que personne n'oublie qu'il est rare de bien peindre en un jour, et que seuls l'expérience et un bon doigté permettent d'accomplir des chefs-d'œuvre.

Michel Gauthey
figurines peintes par l'auteur

1813 - Les Pyrénnées

Ce scénario d'histoire-fiction met en scène un petit corps d'armée français qui, en 1813 cherche à rejoindre le gros de l'armée de Soult qui amorce son mouvement de repli vers les Pyrénées.

Ordre de bataille

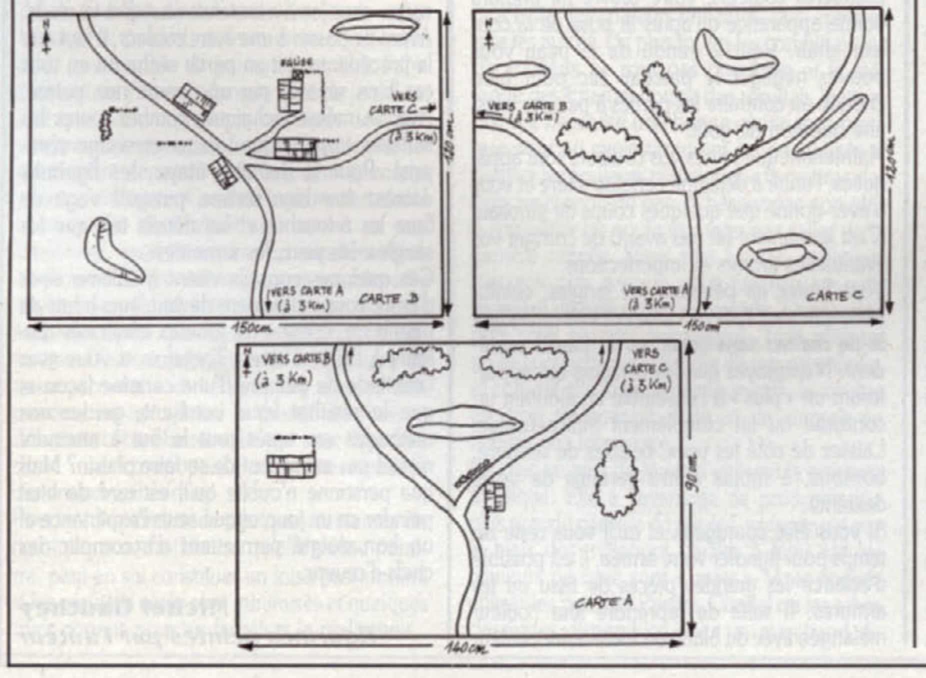
(tous les pions de la boîte Les Aigles)

FRANÇAIS

Le joueur Français forme deux divisions à sa convenance, mixte ou pas (division d'infanterie plus cavalerie ou division d'infanterie et de cavalerie). Ces divisions doivent être à peu près égales.
Etat-major : un général en chef +/- 60 ; deux généraux +/- 40 ; trois aides de camp +/- 20.
Note : pas d'artillerie de la garde, les lanciers de la garde sont considérés comme de la ligne, la moyenne garde comme des grenadiers et voltigeurs réunis.

ANGLAIS

Le joueur Anglais forme trois ou quatre brigades mixtes ou pas.
Note : l'infanterie de la garde est considérée comme de la ligne.
Etat-major : un général en chef +/- 60 ; deux généraux +/- 40 ; trois aides de camp +/- 20.



Note : si le joueur a formé quatre brigades, l'un des aides de camp devient commandant de l'une d'entre elles.

Placement des unités

● Le joueur Anglais place sa plus grosse brigade s'il en a formé trois, ou deux brigades s'il en a formé quatre, sur la carte A, les deux autres brigades sont réparties sur les cartes B (une brigade) et C (une brigade).
Les unités sont placées au nord du centre et peuvent être cachées dans les habitations ou les bois. Les unités cachées seront dévoilées quand le joueur Anglais le désirera ou quand ces éléments topographiques seront attaqués par le Français.
● Le joueur Français entre par le sud de la carte A avec une première division au premier tour, la deuxième division entre par le sud au quatrième tour.

But du jeu

Le Français doit sortir son armée par le bord nord de la carte B ou C, cette armée doit néanmoins être supérieure (budget) aux Anglais non éliminés.

Plan de bataille

Le joueur Français doit indiquer par écrit vers quelle carte il compte faire sortir son armée, bien entendu ceci ne sera dévoilé qu'au cours de la deuxième partie qui se jouera sur la carte B ou C suivant le plan initial du Français.

Cas particuliers

1ère partie
Nombre de tours illimité.
— Le joueur Anglais ne pourra pas commencer à sortir de la carte ni à passer le centre de celle-ci avant le 8e tour.
— Les unités anglaises qui sortent par la moitié nord-ouest se retrouvent sur la carte B, par la moitié nord-est sur la carte C.
— Quand toutes les unités anglaises sont sorties ou éliminées, le joueur Français est maître du terrain, la 1ère partie est terminée.

2e partie
Nombre de tours illimité.
— Le Français dévoile son plan et entre sur la carte initialement prévue avec l'une de ses divisions (au choix) au 1er tour, la deuxième entre au 3e tour.
— L'Anglais place ses unités initialement prévues sur la carte (les unités cachées comme dans chapitre « placement des unités »). Les unités qui viennent de la carte A ne pourront pas être cachées mais seront placées où le joueur Anglais le désire. Toutes ces unités sont placées au nord du centre et ne peuvent pas passer celui-ci avant le 3e tour.
— Les unités anglaises (placées initialement ou à la suite du repli de la carte A) qui se trouvent sur la carte qui n'est pas affectée par les combats, pourront intervenir à partir du 5e tour dans les conditions suivantes : côté est (moitié nord de la carte) si elles interviennent sur la carte B, côté ouest (moitié nord de la carte) si elles interviennent sur la carte C.
— Si elles ne peuvent pas entrer (troupe française sur ces côtés) elles peuvent entrer par le bord nord (moitié est pour la carte B, moitié ouest pour la carte C). Ceci au 6e tour.
— Les bords de table de chaque joueur sont le bord nord pour l'Anglais, sud pour le Français.
Note : pour le joueur Anglais, les unités peuvent sortir de la carte volontairement, à la suite d'un recul, d'une retraite ou d'une déroute. Toutes les unités françaises ou anglaises sorties de la carte dans toutes ces conditions seront récupérées pour la deuxième partie. Les unités françaises sorties en déroute interviendront avec la deuxième division.
Les unités éliminées par le tir ou le corps à corps au cours de la première partie, ne sont pas récupérables pour la seconde.

Option de fin de partie

— Dans la première partie chaque tour supplémentaire à partir du 9e tour tenu par le joueur Anglais, lui donne 10 % de son budget final en plus.
Ex : si les Anglais restent onze tours sur la carte A, ils ont 30 % en plus du total de leur budget final. Si à la fin de la deuxième partie il reste 1300 points, le décompte de leur budget final sera de 1300 + 390 = 1690 pts.
— Si le Français peut sortir des cartes B ou C toutes ses unités avant le 13e tour, il a 10 % en plus du budget final de son armée par tour gagné.
Ex : sortie au 12e tour + 10 %, sortie au 11e tour + 20 %, sortie au 10e tour + 30 %, etc.

Jean-Jacques Petit

How to make war

Il y a des crimes par négligence.

Vous avez failli en commettre un. Le prochain bouquin que vous allez lire ne sera ni le dernier San Antonio, celui qui a reçu le Nobel, ni le plus récent essai de Bourdieu qui enverrait pourtant de salutaires ondes de choc dans vos neurones atrophiés.

Je viens de relire pour la énième fois *How to make war*, et décidément il faut faire œuvre de Salut Public et informer les populations. Si vous lisez Casus Belli, si vous aimez la simulation, ce bouquin est nécessaire.

Premier atout, son auteur: Jim Dunnigan qui est l'un des plus fameux créateurs de wargames.

Argument irrésistible: ce livre est le seul véritable guide de la guerre moderne. En 440 pages, Dunnigan brosse un tableau magistral des matériels, techniques et hommes qui feront les secousses radioactives de demain.

Il y a des questions auxquelles aucun bouquin n'a jamais vraiment répondu. Même si vous ne pratiquez que le napoléonien avec figurines, ou le Basic D&D, ce livre vous fascinera.

Quel est le coût de la guerre? La flotte soviétique est-elle vraiment une menace? L'holocauste nucléaire est-il plus proche de nous que durant la Guerre Froide? Quels sont les rapports de force réels — en prenant en compte la qualité des troupes par exemple — en Asie, au Moyen-Orient, en Europe? Qui combat réellement dans une guerre, comment se répartissent les pertes? Quels seront les aspects « cruciaux» de la prochaine? Et qu'en est-il vraiment de la guerre électronique?

Nulle part, vous n'avez trouvé de réponse. *La Troisième Guerre Mondiale* de Hackett n'est qu'un scénario, les encyclopédies ne sont que des statistiques... *How to make war* répond, chiffres à l'appui. Au-delà du titre superbement évocateur (profitons-en pendant qu'il est encore temps!), vous trouverez un livre «anti-mythes» organisé en chapitres analytiques, détaillant à chaque fois avec des mots accessibles aux non-initiés, ce qui se passe vraiment sur le terrain.

Dans chaque rubrique, la prose mordante de Dunnigan s'attache à démystifier et à dire comment se passeront les choses selon lui. Il appuie ses démonstrations par de passionnantes estimations, utilisant en cela des méthodes de wargameur. Ainsi, pour comparer le bataillon d'infanterie US et le régiment motorisé soviétique, il présente un splendide tableau où des Valeurs de Combat Synthétiques sont affichées... comme sur des pions. Cette même technique vaudra, quand il s'agira d'évaluer les défenses aériennes (chaque SAM a une note), les avions de combat (en interception, reconnaissance et attaque; rayon d'action ou capacité tout-temps), ou les navires de chaque nation. Ainsi, les superbes sous-marins nucléaires d'attaque US «Los Angeles» valent vingt points en lutte anti-navire et quarante en anti-sous-marin; face au tout récent croiseur soviétique Kirov qui affiche trente en anti-navire, seize en lutte ASM et quatorze en défense anti-aérienne.

Que les novices ne s'inquiètent pas! Les tableaux comparant les différentes mitrailleuses, les armées du Moyen-Orient, ou estimant le coût d'une guerre d'un an pour les USA (1131 milliards de dollars d'après Dunnigan, analyse à l'appui) leur seront vite accessibles: le texte est d'une rare pédagogie. D'un autre côté, les «spécialistes» apprendront une masse incroyable de faits nouveaux. Connaissez-vous les taux de pertes journalières d'une division blindée au combat, des escadrons d'avions d'attaque (analyse de la Corée/Kippour/Vietnam), ou les détails sur vingt pages des techniques anti-sous-marines, au-delà des études souvent pointues — et manquant de recul — que vous avez pu lire.

Finissons par l'analyse des capacités de transport naval et aérien des grandes nations, et un superbe chapitre sur l'estimation des valeurs de combat des armées du monde, par théâtres stratégiques.

C'est en trop, vous craquez...

J'allais oublier... Les dernières pages font une rapide analyse du changement des techniques, des matériels et des tactiques depuis la Deuxième Guerre Mondiale. Soit dit en passant...

C'est trop beau, n'est-ce-pas? Attendez d'avoir dévoré ce livre pour le critiquer, mais voici tout de même mes réserves. Tout d'abord, Dunnigan est un excellent analyste, mais il ne propose pas de conclusions. De toute façon, à vous de vous forger une opinion. En défense comme en finance, l'analyste n'est pas le décideur. Enfin, certaines de ces démonstrations sont douteuses, notamment dans le chapitre «The cost of war». Enfin, la vision personnelle de la guerre selon Dunnigan est toujours critiquable.

Bref... ces critiques sont mineures, et ce livre est une grande œuvre, qui n'est évidemment disponible qu'en anglais. Mais il vous faut posséder cet ouvrage remarquable. Jusqu'à aujourd'hui, vous ne saviez pas qu'elles seraient les armes de la Troisième, vous étiez seulement sûrs que celle de la Quatrième serait la hache de pierre.

Désormais, vous saurez tout!

Hervé Hatt



How to make war

De James F. Dunnigan
New-York: William Morrow and Co
London: Arms and Armour Press
Prix: 15 dollars ou 10 livres
En France, il doit être possible de se le procurer par l'intermédiaire de l'Œuf Cube ou d'une librairie anglophone.

El Kahf:
le château des Assassins

L'histoire

En 1273, les troupes du sultan Baybars mettent le siège devant le château d'El Kahf, dernière forteresse tenue par des Ismaëliens, plus connus sous le nom de secte des Assassins.

Créée au XI[e] siècle, cette secte connut une grande influence au Moyen-Orient grâce à une arme redoutable: l'assassinat politique. C'est en Syrie que les Assassins s'implantèrent le plus solidement. Dans le Djebel Ansarié, une région stratégique située entre Tripoli, Antioche et Homs, ils occupèrent, dès le XII[e] siècle, plusieurs châteaux. Craints aussi bien par les princes arabes que par les Croisés, ils furent vaincus finalement par les Mongols qui détruisirent leurs principales forteresses.

Après la victoire des armées égyptiennes sur les Mongols à la bataille d'Aïn Jalout (1260), le sultan Baybars entame la reconquête systématique des places fortes des Croisés, dont certains s'étaient alliées aux envahisseurs des steppes. En 1271, il finit par s'emparer du Crac des Chevaliers, un château fort croisé supposé imprenable et situé dans le Djebel Ansarié. Du même coup, il décide d'en finir avec les derniers châteaux des Assassins. En 1273, seul le château d'El Khaf, commandé par le terrible Hassan ed Din Siman, défie encore l'autorité du sultan mamelouk. La suite des événements vous appartient.

Tapis de jeu (voir dessin)

Pour obtenir ce tapis de jeu, il vous faut une carte Château supplémentaire (qui est vendue séparément entre 30 et 35 F). On la découpe suivant le pointillé indiqué sur le croquis, puis on la colle sur la première carte (scotch à double face). Afin de masquer le reste du donjon, on colle par-dessus des cases terrain plat récupérées dans les chutes de découpe. Pour finir, on ajoute un escalier d'accès aux remparts et on pratique deux ouvertures (un escalier en pierre et une entrée de tour) dans les deux tours communes à la basse-cour et à la forteresse, de façon à faire communiquer ces dernières. On trouvera également ces trois éléments dans les chutes.

Les camps en présence

Les défenseurs

Leur chef est l'Assassin Hassan. En plus, le joueur Défenseur a droit à 300 points de personnages à choisir parmi:
— les Syriens (cavaliers lourds à pied et infanterie);
— les cavaliers archers à pied, et l'infanterie seldjoukide;
— les frondeurs et le 2[e] Assassin.

S'il le désire, le joueur peut également désigner deux Assassins déguisés en infanterie syrienne et/ou seldjoukide. Dans ce cas, le coût du personnage est celui d'un Assassin et non pas d'un soldat normal. Il note en secret le nom de chacun sur une feuille à part.

L'équipement des défenseurs comprend douze barils d'huile bouillante, des flèches enflammées à volonté et des vivres pour tenir six mois! Les Assassins ne sont pas limités dans leurs munitions.

Les assiégeants

Leur chef est le Mamelouk royal Al-Kamil Baybars, sultan d'Egypte et de Syrie. En plus, le joueur Assiégeant a droit à 900 points de personnages et d'équipements à choisir parmi:
— les Mamelouks royaux (à pied ou à cheval);
— les Mamelouks légers (idem);
— les cavaliers lourds seldjoukides;
— les archers et les lanceurs de javelot soudanais;
— les piquiers fatimides et les arbalétriers (avec ou sans armure);
— les cavaliers archers (à pied ou à cheval).

Le coût de l'équipement est le suivant: Fascine: 2 pt., échelle: 3 pt., écran: 3 pt., bélier: 40 pt., tour de siège: 60 pt., trébuchet: 40 pt. et mangonneau: 15 pt. L'équipement est opérationnel dès le premier jour de siège.

Aucun équipement supplémentaire ne pourra être construit pendant la durée du siège car il n'y a pas un arbre à 20 km à la ronde et que le seul acheminement du matériel demanderait plusieurs semaines.

Positions de départ et début de l'action

• Les assiégeants peuvent pilonner le château à partir de positions situées en dehors de la carte. Les effets du pilonnage doivent être inscrits sur deux fiches de siège: l'une pour la basse-cour,

l'autre pour la forteresse (voir croquis pour les modifications de pilonnage).

• Les jours où les assiégeants décident de lancer un assaut, on met en place le tapis de jeu. Le joueur Assiégeant place alors les pions «muraille démolie» sur les cases concernées. Dans le cas où il s'est déjà emparé de la basse-cour et qu'il veut se servir de tours de siège, il place les fascines dont il dispose sur les cases fossé de son choix. Il est impossible de pilonner le château quand un assaut est donné.

• Le jour où un assaut est donné, le joueur Défenseur dispose ses personnages n'importe où à l'intérieur du château. Les assiégeants rentrent ensuite par le côté H de la carte supplémentaire (indiqué par une flèche sur le croquis).

Règles spéciales

• Si, durant un assaut, tous les défenseurs se retrouvent dans la forteresse, les assiégeants ont la possibilité d'arrêter immédiatement l'assaut, terminant ainsi la journée en cours. Lors des jours suivants, quand un nouvel assaut est donné, tous les défenseurs devront être placés dans la forteresse et les assiégeants dedans ou à l'extérieur de la basse-cour, mais hors de portée des tireurs ennemis éventuels (dans une tour ou derrière une muraille, par exemple). Le même principe est appliqué, si les assiégeants ont investi la forteresse et que les défenseurs se sont réfugiés dans le donjon.

N.B. Les deux tours communes à la basse-cour et à la forteresse sont considérées comme faisant partie de cette dernière.

• Seul le fossé à l'intérieur de la basse-cour est considéré comme un fossé dans le jeu. Le fossé qui entoure le château sert, au contraire, à indiquer la limite de la plateforme rocheuse sur laquelle repose le château (à l'exception du fossé qui longe les murs B et C, voir croquis, et qui est assimilé à du terrain plat). Autrement dit, au-delà du fossé, c'est le vide: la pente tombe à pic dans la vallée. Pour contourner le château, les personnages sont donc obligés de passer par les cases «fossé». Tout recul en dehors des cases «fossé» est impossible (toujours côtés B et C exceptés). Les ponts-levis sont considérés comme des portes basculantes associées à des herses métalliques. Leur ouverture s'effectue normalement, par le treuil correspondant.

• Ce sont les règles de Croisades (version française) qui sont appliquées ici. Nous conseillons aux joueurs de relire les modifications apportées aux règles de Siège, notamment en ce qui concerne les tirs et les mouvements (section 2 du livret de règles de Croisades).

Conditions de victoire

Les assiégeants obtiennent:

— une victoire éclatante s'ils s'emparent de tout le château (donjon compris) en moins de 20 jours;

— une victoire décisive s'ils s'emparent de tout le château (donjon compris) en 40 jours.

Les défenseurs obtiennent:

— une victoire éclatante s'ils tiennent encore tout le château au bout de 40 jours;

— une victoire décisive s'ils tiennent encore la forteresse au bout de 40 jours;

— une victoire marginale s'ils ne tiennent plus que le donjon.

Pressé d'en finir avant tout avec les Croisés, le sultan Baybars lèvera en effet le siège après quarante jours, mais non sans avoir incendié et détruit une bonne partie du château.

Duccio Vitale

Le site du château des Assassins

Situé sur un piton rocheux, au confluent de plusieurs vallées encaissées, le château d'El Kahf occupait une position défensive redoutable. Les assaillants éventuels ne pouvaient y parvenir que par un seul côté (indiqué par une flèche sur le croquis). Le pilonnage des murs était également très difficile car les engins de siège devaient être installés sur des hauteurs avoisinantes avec une efficacité réduite. La hauteur des murs de la forteresse était telle qu'elle interdisait l'emploi d'échelles et, pour pouvoir y amener une tour de siège, les assaillants devaient au préalable s'emparer de la basse-cour.



DECISIVE BATTLE OF THE AMERICAN CIVIL WAR VOLUME 1



Jusqu'à présent on pouvait penser que SSG n'exercait ses talents que dans le domaine des conflits contemporains. Mais la marque australienne ayant pratiquement épu·é les possibilités du système Battlefront (voir CB 43) appliqué au combat moderne, s'est tournée vers une époque très attractive pour le joueur américain (peut-être moins pour nous, quoique ?) : la guerre de Sécession.

Et bien que ce thème soit déjà bien développé par les wargames informatiques de la firme américaine SSI, SSG réussit une fois de plus à sortir un grand jeu. En effet, contrairement à SSI qui n'offre qu'une bataille par logiciel, la disquette SSG regorge de scénarios. Pensez, vous pouvez défouler votre instinct guerrier et destructeur au cours de six batailles : les deux de Bull Run, celle de Shiloh, d'Antietam, de Fredericksburg et enfin de Chancelorsville. Mais à quoi ressemble le système de jeu ?

Pas de problèmes pour ceux qui possèdent déjà les jeux SSG, ils sont habitués au système de menus gigognes commun à tous les wargames de cette marque. A l'intention des joueurs qui ne posséderaient pas encore ces wargames (ils ont tort) et pour les lecteurs de Casus qui n'auraient pas lu mes articles précédents, voici un bref topo.

Le ou les joueurs sont dans la position du général en chef d'une armée qui donne des ordres aux unités placées sous sa responsabilité par l'intermédiaire de ses subordonnés (chef de corps, de division, de brigades). Vous n'avez pas de contrôle direct sur vos troupes qui tenteront tant bien que mal d'exécuter vos ordres en fonction des moyens disponibles, et de l'humeur de celui qui les commande.

Au début ça surprend, mais on s'y fait vite et cela devient un élément du confort d'utilisation. Lorsque je dis que vous n'avez pas de prise directe sur vos troupes, cela concerne le déplacement des unités. Elles bougent de la façon dont elles ont envie, essayant de profiter de la meilleure façon du couvert qu'offre le terrain, car vous pouvez quand même choisir la formation qu'elles adopteront (toutes les formations utilisées pendant la guerre de Sécession sont inclues dans le programme). Donc, plus d'assaut et de manoeuvre par petit paquet, votre armée est un tout qui manœuvre dans un ensemble plus ou moins parfait.

Bien entendu pour pouvoir donner efficacement des ordres à vos subordonnés, il faut que les communications soient assurées et que votre général soit frais, et disponible. Ces deux éléments sont fidèlement transcrits dans le jeu. Lors du démarrage de la partie vous pouvez choisir l'option radio, qui permet de donner des ordres à tous vos subordonnés quelque soit leur position sur la carte ; l'option contraire laisse le soin à des estafettes de transmettre vos ordres, et c'est là que la position du quartier général devient cruciale.

Autre effet sur les communications : l'attitude de votre commandant en chef qui peut se porter à la tête d'une colonne d'assaut, mais dès lors il oublie tous les autres événements du champ de bataille, et vous vous retrouvez avec une division très bien commandée et les autres en train de pique-niquer.

Au cas où la période de la guerre de Sécession ne vous intéresserait pas, il vous reste les deux fabuleux générateurs d'icônes et de scénarios que sont les logiciels Warpaint et Warplan intégrés au logiciel. Avec Warplan vous pouvez recréer n'importe quelle action de la deuxième moitié du XIXe siècle, des batailles comme celles de l'Alma (en Crimée), de Solférino (en Italie) et pourquoi pas même (ce que SSG a déjà publié dans son magazine Run 5 — voir CB 49) des combats du XVIIIe siècle. Tout peut s'éditer avec Warplan : les capacités des armes employées par les unités, la portée de ces armes, les effets du terrain. Les scénarios compris dans la diskette peuvent être changés, on peut en créer de nouveaux. Et pour les paresseux, Run 5 a déjà publié dans ses colonnes de nombreux scénarios sur différentes autres batailles de la guerre de Sécession (South Mountain par exemple).

Decisive Battles of The American Civil War Vol 1 est un apport heureux à la logithèque de n'importe quel fanatique de la guerre au XIXe siècle. Comme vous avez pu le remarquer il ne s'agit pour le moment que du volume 1, je vous parlerais des autres bientôt, c'est promis.

Frédéric Armand

Wargame édité par SSG pour Apple II et Commodore C 64

LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS



Les Voiles d'Ecume. Mais où est passée Pélisse ?

L'adaptation en logiciel de la BD *La quête de l'oiseau du temps*, sortie récemment chez Infogrames, va soumettre tous les lecteurs assidus de la saga à une séance de révision intensive. En effet, cette adaptation est un jeu d'aventure strict, sans aucune partie arcade (ce que j'ai plusieurs fois regretté alors que j'assistais impuissant au massacre de mes personnages).

L'équipe de départ est constituée de Pélisse et de Bragon, auxquels peuvent se joindre au cours de la quête Bulrog et l'inconnu, encore faut-il les trouver...

Le logiciel est abondamment fourni en superbes graphismes de maître Loisel, dont la plupart, pour ne pas dire tous, ont été réalisés spécialement pour la circonstance.

Là s'arrêtent les éloges. Devoir utiliser



L'inconnu indique le trajet que vont suivre les aventuriers.

une disquette entière pour chaque sauvegarde et devoir relancer tout le jeu (trois disquettes) à chaque fois que les personnages meurent peut encore passer, mais il est irritant de devoir systématiquement charger deux fois la même sauvegarde afin de récupérer tous les personnages et objets glanés au cours de l'aventure. Pour en finir avec l'ergonomie propre du logiciel, sachez qu'il « plante » systématiquement lorsque que l'on veut entrer dans une Marche que l'on vient juste de quitter et qu'il charge une fois sur deux la carte des Marches à la place du Doigt du ciel. Si le scénario était irréprochable, tout ceci ne serait que peccadilles. Malheureusement...

La Marche des Terres Eclatées recèle un faux bug, voulu par les concepteurs, pour « égarer » (dixit Infogrames) ceux qui ont lu la BD. Curieuse démarche vous en conviendrez, aussi ne jetez pas trop vite votre exemplaire par la fenêtre, vous n'êtes pas en face d'un bug mais d'une colossale finesse... Mais ce qui casse vraiment l'intérêt de ce jeu sont les choix gratuits (voler un grimoire chez Mara change la quête sans raison apparente) et les incohérences. Dans les Voiles d'Ecume, Bodias offre de vous guider au temple de l'oubli ; que vous acceptiez ou non, il est là avant vous à l'entrée du temple mais disparait devant les runes que lui seul peut lire. Sans aucune raison logique, vous devez aller le rechercher chez lui, dans la forêt des Mille Verts. Dès lors il faut s'attendre à tout et l'enthousiasme tombe. Il ne sert à rien d'être logique, le truc semble être de cliquer partout et de voir ce qui se passe.

Pour ma part, j'ai craqué au Doigt du ciel. Alors que Bulrog est parti faire crac-crac avec Kiskill, le gardien m'invite à entrer dans une salle pour me raconter la légende de l'oiseau du temps mais refuse obstinément de desserrer les dents ou de me laisser sortir... Ces faiblesses d'ergonomie et de scénario assassinent le jeu et les graphismes de Loisel, si beaux soient-ils, ne rendent les funérailles que plus amères...

Pierre Lejoyeux

Logiciel d'aventure pour Atari ST Amiga, édité par Infogrames.

nouvelles du soft

● Le logiciel **Paranoïa** dont nous vous parlions dans CB n° 49 n'est toujours pas disponible et pour cause... La firme West End Games a appris, en lisant notre revue, qu'un tel logiciel était conçu en Allemagne, alors qu'elle même venait d'en céder les droits informatiques mondiaux à une société américaine. Elle est intervenue contre cette commercialisation. Suite au prochain numéro...

● Nous avons vu des photos du logiciel d'aventure **War in Middle Earth** (Melbourne House, pour Atari ST et Amiga). Ça a l'air vraiment superbe ! Nous en parlerons dans le prochain numéro.

● Pour compléter le dossier wargame sur l'Asie de Casus 50, rappelons qu'il existe un excellent wargame sur MacIntosh : **The Ancient Art of War,** inspiré des écrits de Sun Tsu. Signalons aussi que Cinemaware *(Defender of The Crown/*Amiga) prévoit pour bientôt **Lords of the Rising Sun,** un jeu de guerre et de diplomatie dans le Japon du XIIe siècle.

● **Castle Warrior,** de Delphine Software, devrait être disponible sur Amiga et Atari ST. Cela ressemble au célèbre jeu *Dragon's Lair* des arcades. Les graphismes sont l'œuvre de Olivier Le Coz, un dessinateur qui a jadis collaboré à Casus.

● Le directeur d'Infogrames m'a confirmé qu'il trouvait lui aussi **La Quête de l'Oiseau du Temps** « inachevée ». Le version internationale qui doit paraitre d'ici peu sera corrigée et la logique du scénario modifiée. Les possesseurs de la première version pourront faire un échange gracieux.

● Enfin, après François Nedelec parti faire *Empire Galactique* et d'autres jeux chez Cocktel Vision, c'est François Marcela-Froideval (*Ave Tenebrae, Monster Manual II, Oriental Adventures,* premier rédac'chef de Casus...) qui a quitté Transecom — éditeur français de TSR — pour rejoindre l'équipe informatique d'Infogrames.

Pierre Rosenthal

MEURTRE A VENISE



C'est à une véritable enquête policière que nous convie de nouveau Cobra Soft. Comme à son habitude, cette maison d'édition fournit avec le logiciel de multiples indices réels : articles de journaux, cartes de visite, bouts de papier divers, boutons, épingle à nourrice, paire de ciseaux, mouchoir en papier, porte-monnaie (vide !), pellicule photo, etc. Tous ces indices, trouvés au cours du jeu, recèlent certainement une partie de la solution de l'énigme. Ce qui constitue un apport indéniable de réalisme en faisant déborder le jeu du cadre étroit du moniteur et offre de surcroît une parade élégante au piratage. Le but du jeu est d'empêcher une bombe, posée par des terroristes, d'exploser. Il vous faut la trouver avant les cinq heures fatidiques, la désamorcer et, bien sûr, arrêter les criminels. Le désamorçage n'est pas une partie de plaisir, aussi devez-vous vous entraîner sur une réplique, à peu près fidèle, de la vraie bombe. Cet entraînement au déminage constitue à lui seul un jeu et fils, commutateurs et potentiomètres vont sauteront maintes fois au visage avant que vous ne trouviez la solution. On comprend mieux, après une telle épreuve, le blues du démineur...

Les minutes s'égrainent en temps réel, vous avez donc cinq heures chrono pour aboutir, cinq heures et pas une seconde de plus... Durant ce temps les personnages de l'enquête vivent leur propre vie. Ils se déplacent, se rencontrent, travaillent et, pour certains, meurent... L'histoire avance inexorablement, les intrigues se lient, les complots fomentent, les forfaits s'accomplissent. Aussi il ne faut pas perdre de temps ou plutôt l'organiser de façon optimum car bien sûr, il ne sert à rien d'être en avance à un rendez-vous...

Le scénario et l'esthétique de *Meurtres à Venise* pourraient assurer à eux seuls sa réussite, mais il y a mieux encore. Deux « plus » qui constituent des innovations dans le domaine. Il est agréable parfois de pouvoir dissimuler sa véritable identité derrière un habile maquillage (quoique cette fonctionalité ne soit pas toujours bien gérée). *Meurtres à Venise* le permet et ses possibilités vont

Un nombre impressionnant d'indices « grandeur nature ».



Attention, si je coupe le mauvais fil... Boum !

infiniment plus loin que le faux nez à grosses moustaches et lunettes assorties. La loge du théâtre recèle tout le matériel nécessaire à un véritable changement de visage, matériel accessible à tous moments de l'enquête.

Plus fort encore, voici l'atout majeur de *Meurtres à Venise,* son carnet de bord, comprenant fichier-répertoire, traitement de texte (9 pages), appareil photo, ciseaux et colle. Si, en cours d'enquête, vous voulez garder trace des propos tenus par des personnages, il vous suffit de « couper » la bulle à l'écran et de la « coller » dans le traitement de texte. Les personnages étant tous identifiés par un portrait digitalisé. Vous pouvez, avec l'appareil photo, les photographier et constituer une véritable fiche sur chacun d'eux : nom, adresse, emploi du temps, portrait... Vous pouvez également montrer ses mêmes photos à d'autres personnages afin d'obtenir des renseignements. Pratique, ce carnet de bord est aussi graphiquement très réaliste. Le réalisme, tel semble bien être le maître-mot de *Meurtres à Venise.* Un réalisme si saisissant que l'on ne voit pas le temps passer devant son écran et que l'on se prend facilement au jeu. Si facilement que pour un peu on entendrait même l'envol lourd des pigeons de la place Saint-Marc...

Pierre Lejoyeux

Logiciel d'enquête pour Atari ST, IBM PC et CPC Amstrad, édité par Cobra Soft.



du 1er MAI au 31 OCTOBRE 1989

Dans tous les Relais-Boutiques JEUX DESCARTES

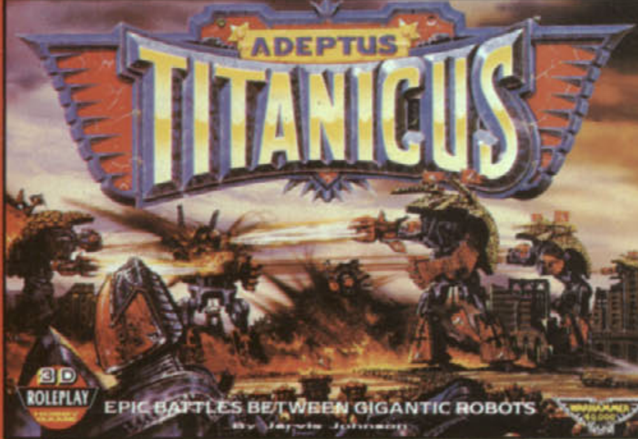
Venez retirer votre Carte de Fidélité. Faites la valider pour tout achat minimum de 100 Francs. Une fois remplie, participez au grand tirage au sort qui vous permettra peut-être de gagner un magnifique voyage pour deux personnes en TURQUIE.

Règlement complet déposé chez Maître Rouger, huissier de justice à PARIS.

Voir liste des Relais-Boutiques JEUX DESCARTES page précedente

ADEPTUS TITANICUS™

COLOURS MAY VARY FROM THOSE SHOWN.



CONTENU DE LA BOITE

6 titans de classe Warlord à monter avec un arsenal d'armes interchangeables.

8 bâtiments en polystyrène.

12 cartes de référence en couleur comportant les quatre variantes du titan Warlord avec les configurations d'armes différentes.

4 dés à 6 faces.

2 réglettes en plastique transparent pour les portées de tir et de mouvement.

1 format d'explosion et de déviation en plastique transparent.

De nombreux pions pour les dommages, les boucliers et les effets des armes.

Un livret de règles accompagné d'une traduction française des règles.





DES COMBATS EPIQUES ENTRE ROBOTS GEANTS!

by Jervis Johnson

Sur d'innombrables planètes, les titans de l'impérium affrontent ceux du Maître de Guerre rebelle Horus. Les explosions dévastent les paysages de cratères alors que les titans s'effondrent, les hurlements des équipages noyés dans les vents statiques qui balayent le champ de bataille.

En plus des titans en plastique inclus dans la boite, une gamme de figurines CITADEL en métal pour ADEPTUS TITANICUS est disponible. Renseignez-vous chez votre détaillant.

GAMES WORKSHOP

